

Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровая кладовая» в своей основе использует и учитывает влияние физических нагрузок на организм ребенка, предназначена для приобщения детей к здоровому образу жизни, развитию физических возможностей обучающихся, формированию полноценной гармонично развитой личности ребенка.

Данная программа направлена на:

- формирование стремления к здоровому и активному образу жизни, сохранение физического здоровья, воли, характера, трудолюбия, самостоятельности;
- создание условий для развития личности ребенка, социальной адаптации и навыков коммуникабельности, как профилактики асоциального поведения;
- развитие мотивации к познанию спортивных дисциплин, создание условий для изучения подвижных народных игр на практике;
- развитие навыков работы в команде.

Закономерно возросло внимание к здоровью детей в учреждениях дополнительного образования. Сегодня для решения этой проблемы педагог ориентируется не только на усвоение ребёнком знаний и представлений о здоровом образе жизни, но и становление его положительной мотивации на активную оздоровительную деятельность.

В подвижной игровой деятельности детей активно сочетаются два фактора - с одной стороны, дети включаются в практическую деятельность, развиваются физически, с другой - получают морально-эстетическое удовлетворение от этой деятельности. Таким образом, физическое и нравственное значение данной программы - организация физкультурно-оздоровительной работы.

Направленность – физкультурно – спортивная

Адресат программы Программа адресована обучающимся дошкольного возраста 5-6 лет, не имеющим противопоказания к занятиям физической культуры.

Актуальность программы направлена на формирование двигательной активности. Дети (5-6 лет) обладают развитым творческим воображением и высокой потребностью в движениях. Это помогает им усваивать сложный программный материал по развитию движений. К моменту поступления в школу у детей должны быть сформированы основные двигательные навыки в некоторых видах спортивных упражнений и игр

Отличительной особенностью программы является подвижность содержания и технологий, учет индивидуальных интересов и запросов обучающихся. Применяются дистанционные образовательные технологии.

Новизна программы заключается в том, что по форме организации образовательного процесса она является модульной и базируется на понимании приоритетности подвижных игр, направленной содействию процессу правильного физического развития обучающихся. Учебный материал строится на трёх целенаправленных модулях. Каждый модуль включает в себя изучение нескольких разделов. Педагог дополняет содержание модуля

самостоятельно, разрабатывая дополнительный учебно-методический комплект к данной программе.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что она направлена на укрепление здоровья и гармоничное развитие дошкольников, формирование стойкого интереса к занятиям спортом, развитие и совершенствование физических качеств (с преимущественной направленностью на развитие быстроты, ловкости, гибкости, координации движений), воспитание морально-волевых и духовных качеств.

Уровень освоения программы - базовый

Цель программы – приобщение детей к здоровому активному образу жизни и формирование интереса к занятиям физической культурой и спортом с помощью подвижных игр.

Задачи:

Обучающие:

- формирование у дошкольника осознанных потребностей в систематических занятиях физической культурой и спортом, физическом самосовершенствовании и ведении здорового образа жизни;
- обучить основным приёмам техники и простейших тактических действий в подвижных (спортивных) играх, эстафетах;

Развивающие:

- развивать основные физические способности (качества) и повышение функциональных возможностей организма;
- развивать интерес к подвижным (спортивным) играм;
- развивать взаимодействие со сверстниками по правилам проведения подвижных (спортивных) игр и соревнований.

Воспитательные:

- формировать навыки общественного поведения, заинтересованность в совместных действиях;
- укреплять волевые качества, смелость, решительность, инициативу, выдержку, осторожность, терпение.

Объем и сроки освоения программы

Программа «Игровая кладовая» рассчитана на 1 год обучения и предназначена для детей 5-6 лет.

Наполняемость групп составляет не более 12 человек.

Срок реализации - 1 год (36 недель, 9 месяцев)

Объём реализуемой программы – 72 часа. 2 часа в неделю

С 1.06.2025 г по 30.06.2025 года в летний период проводятся с детьми 8 занятий.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раз в неделю, по 1 академическому часу для детей 5-6 лет равен 25 минут при наличии сменной теоретической и игровой деятельности, включения динамических пауз (5 – 8 минут).

Занятия включают теоретическую подготовку и практику. Большая часть занятий отводится на практическую работу детей.

Занятия в кружке не должны копировать занятия. Беседы могут занимать 5-10 минут. Это должны быть рассказы, дискуссии самих обучающихся. Беседы должны иметь характер контрольного опроса. Для контрольного опроса можно применять «карточки – задания», ответы на которые должны быть краткими и понятными.

Такая система обучения и воспитания вселяет в воспитанников на каждом этапе обучения ощутить чувство внутреннего удовлетворения и добиться определенных результатов.

Язык реализации программы – русский.

Форма обучения – очная.

Основными формами образовательного процесса являются:

- групповые и индивидуальные учебно-тренировочные занятия;
- теоретические занятия;
- тестирование.

Дополнительные формы учебно-тренировочного процесса:

- открытые учебно-тренировочные занятия;
- спортивно-массовые мероприятия (соревнования и др.)

Формы организации деятельности:

- групповая;
- фронтальная;
- индивидуальная.

При обучении используются **методы:**

- упражнения (в частности, метод целостного упражнения);
- сопряженного воздействия;
- игровой;
- соревновательный;
- словесный;
- наглядный

Критерии и показатели результатов программы:

Критерии оценки прогнозируемых результатов заключаются в успешном усвоении разделов программы, стабильности состава детей, посещаемости ими занятий, первоначальном уровне теоретических знаний, практических умений и навыков при освоение подвижных игр:

- проведение мониторинга образовательной среды (анкетирование детей и родителей) на предмет удовлетворенности результатами данной программы;
- участие воспитанников в праздниках, конкурсах, спортивных соревнованиях и мероприятиях;
- открытые ООД и мероприятия данной направленности.

Планируемые результаты

Личностные результаты – потребность к ведению здорового образа жизни, укреплению здоровья; умение работать в группе, команде.

Метапредметные результаты – формирование универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

- принимать задачи, поставленные педагогом;
- знать технологическую последовательность выполнения работы;
- правильно оценивать результаты своей деятельности.

Познавательные УУД:

- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей команды

Коммуникативные УУД:

- учиться работать в коллективе;
- проявлять индивидуальность и самостоятельность.

Предметные результаты.

Модульный принцип построения программы предполагает описание предметных результатов в каждом конкретном модуле.

Предполагаемые результаты:

В итоге освоения программы дети должны

знать:

- общие сведения о зарождении видов спорта;
- общие правила проведения соревнований и подвижных игр;
- комплекс физических упражнений на улучшение правильной осанки и навыков равновесия;
- упражнения с мячом, скакалкой, обручем;
- технологию выполнения прыжков, бега, метания, лазания;
- правила некоторых элементарных подвижных и спортивных игр;

уметь:

- выполнять упражнения общей физической подготовки;
- выполнять комплекс упражнений на развитие внимания, правильной осанки и навыков равновесия;
- играть в различные виды подвижных и спортивных игр;
- самостоятельно проводить некоторые элементарные подвижные игры

Сводный учебный план

№ п/п	Наименование модуля	Всего	Теория	Практика
1	«Движение – жизнь!»	20	3	17
2	«Развиваемся играя»	22	3	19
3	«Игры разные нужны, игры разные важны»	30	7	23
Итого:		72	13	59
Летний период с 01.06. по 30.06				
4	«Игры 4Д: дети, движение, двор, дружба»	8	2	6

Модуль 1. «Движение – жизнь!»

Цель модуля: приобщение детей к здоровому активному образу жизни и формирование интереса к спорту посредством физкультурно-оздоровительной деятельности.

Задачи модуля:

Обучающие:

- дать основные понятия о ЗОЖ;
- разучить считалки, игры-повторялки, заклички;
- уметь их применять в играх;

Развивающие:

- развивать интерес к словесным играм;
- развивать коммуникативные качества, самостоятельность, ответственность, активность с учётом индивидуальных особенностей обучающихся;

Воспитательные:

- формировать у дошкольников культуру общения и поведения в социуме;
- прививать любовь к народным играм.

Ожидаемые результаты: воспитанники должны **знать:**

- о способах и особенностях движение и передвижений человека, работе мышц при выполнении физических упражнений;
- о правилах использования закаливающих процедур;
- о значении правильного дыхания;
- об элементарных способах организации игровой деятельности;

уметь:

- активно играть, самостоятельно и коллективно;
- в любой игровой ситуации самим регулировать степень внимания и мышечного напряжения, приспосабливаться к изменяющимся условиям окружающей среды;
- находить выход из критического положения, быстро принимать решение и приводить его в исполнение;
- проявлять инициативу, оказывать товарищескую поддержку, добиваться достижения общей цели.

владеть:

- навыками составления и правильного выполнения комплексов физических упражнений на развитие координации;
- способами организации и проведения подвижных игр;
- способами взаимодействия со сверстниками в процессе занятий.

Учебно-тематический план

№ п	Тема занятий	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Здоровый образ жизни. Правила техники безопасности при проведении занятий. Режим дня. Утренняя зарядка. Закаливание.	2	2	-	Беседа
2	Считалки, игры - повторялки, заклички. Хороводные игры, игры со словами. Малоподвижные игры (на внимание, нейроигры, со словами, дидактические)	10	4	6	Выполнение упражнений со словами
3	Итоговое занятие. Игры на выбор.	8	-	8	Наблюдение

Итого:	20	6	14	
---------------	-----------	----------	-----------	--

Содержание программы модуля.

Тема № 1. Вводное занятие. Здоровый образ жизни. Правила безопасности во время занятий и в быту. Понятие о здоровье. Режим дня. Утренняя зарядка. Закаливание.

Теория. Зачем заниматься физической культурой и спортом. Гигиена обуви и одежды. Техника безопасности при проведении занятий в спортивном зале, на стадионе. Дышим правильно. Что даёт закаливание.

Тема № 2. Гимнастика: пальчиковая, дыхательная

Теория. Техника выполнения упражнений.

Практика. Пальчиковая гимнастика.

Тема 3. Итоговое задание.

Теория. Сочетание слов игры с действиями.

Практика. Игры по желанию детей

Модуль 2. «Развиваемся, играя».

Цель модуля: приобщение детей к здоровому активному образу жизни и формирование интереса к спорту посредством физкультурно-оздоровительной деятельности.

Задачи модуля:

Обучающие:

- укреплять здоровье детей с помощью спортивных упражнений;
- обучить безопасному поведению во время занятий и при организации общей физической подготовки;
- обучить базовым двигательным движениям.

Развивающие:

- развивать интерес к систематическим занятиям;
- развивать специальные качества с учётом индивидуальных особенностей занимающихся через всестороннюю физическую подготовку;

Воспитательные:

- развить такие качества, как самостоятельность, ответственность, активность, упорство в достижении целей;
- формировать у дошкольников социальную культуру общения через спортивные дисциплины.

Ожидаемые результаты: воспитанники должны

знать:

- о способах и особенностях движения и передвижений человека;
- о системе дыхания, работе мышц при выполнении физических упражнений, о способах простейшего контроля за деятельностью этих систем;
- об общих и индивидуальных основах личной гигиены,
- о правилах использования закаливающих процедур, профилактике нарушения осанки;
- о причинах травматизма и правилах его предупреждения;

уметь:

- активно играть, самостоятельно и с удовольствием;
- в любой игровой ситуации самим регулировать степень внимания и мышечного напряжения, приспосабливаться к изменяющимся условиям окружающей среды;
- находить выход из критического положения, быстро принимать решение и приводить его в исполнение;
- проявлять инициативу, оказывать товарищескую поддержку, добиваться достижения общей цели;

владеть:

- навыками составления и правильного выполнения комплексов физических упражнений на развитие координации, на формирование правильной осанки;
- способами организации и проведения подвижных игр;
- способами взаимодействия со сверстниками в процессе занятий.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/ п	Тема занятий	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Прак тика	
1	Вводное занятие. «Олимпийские игры»	1	1	0	Беседа, опрос
2	Разновидности игр спортивной направленности: - с бегом и ходьбой; - с метанием; - с прыжками; - с ориентировкой в пространстве; - с лазанием и перелезанием; - с ведением и передачей мяча	18	2	15	Наблюдение за выполнением нормативов, правил игры
3	Итоговое занятие. «Олимпийские звёздочки».	1	0	1	Участие в эстафетах
	Итого:	20	4	16	

Содержание программы модуля.

Тема № 1. Вводное занятие.

Теория: Что такое Олимпийские игры. Какие спортивные игры включают. Летние и зимние виды спорта.

Тема № 2. Разновидности игр спортивной направленности.

Теория: Техника выполнения упражнений. Безопасное выполнение спортивных упражнений.

Практика. Игры с прыжками.

«Веревоочка», «Классики», «Резиночка», «Рыбалка», «Петельки», «Три – пятнадцать», «Козлик».

Игры с метаниями на дальность и в цель:

«Заяц», «Чижик», «Лапта», «Лапти», «Вышибала», «Городки».

Игры с бегом и ходьбой:

«Чай – выручай», «Третий лишний», «Платочек», «Выше ноги от земли», «Корзинки», «Горелки», «Дедушка – рожок», «Маляр и краски», «Красные и белые», «Тополек», «Селезень».

Игры с лазанием и перелезанием:

- совершенствовать лазание по гимнастической лестнице, канату разным способом, подлезание под барьерами разной высоты, подлезание под обручами
- эстафеты с лазанием по канату (малому), гимнастической лестнице, подлезанием в обручи, под барьеры, сочетание в эстафетах лазания и подлезания

Игры с ведением и передачей мяча:

«Десятки с мячом», «Штандер», «Шлепанки», «Зевака», «Мяч-чижик», «Лапта», «Вышибала», «Собачка», «Свечки», «Картошка», «Я знаю пять имен», «Мяч с топотом».

Тема 3. Итоговое задание.

Теория. Закрепление правил безопасности при выполнении силовых упражнений и упражнений на снарядах.

Практика. Игры-соревнования: «Олимпийские звёздочки».

Модуль 3. «Игры разные нужны, игры разные важны»

Цель модуля: Дать понятие о различных видах подвижных игр и их значении

Задачи модуля:

Обучающие:

- обучить разнообразным правилам подвижных игр и других физических упражнений игровой направленности;
- освоить теоретические знания по физической культуре, гигиене физического воспитания, технике безопасности

Развивающие:

- расширение историко-культурного кругозора детей (обряды, обычаи, традиции), а также физического и духовного совершенствования дошкольников.
- познакомить детей с разнообразием подвижных игр и возможностью использовать их при организации досуга.

Воспитательные:

- воспитывать взаимоуважение, коллективизм, целеустремленность, ответственность, взаимовыручку, самостоятельность;
- воспитывать дисциплинированность, доброжелательность по отношению друг к другу, честность

Ожидаемые результаты: воспитанники должны **знать:**

- основы правил техники безопасности при выполнении физических упражнений;
- правила проведения простейших игр, эстафет;
- правила поведения во время игр

уметь:

- выполнять упражнения в игровой ситуации (равновесие, силовые упражнения, гибкость);
- проявить смекалку и находчивость, быстроту и координацию;
- владеть мячом, скакалкой, обручем и другим спортивным инвентарём;
- уметь договариваться

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п / п	Тема занятий	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Игры народов мира. Для чего нужны считалки?	1	1	-	Беседа, заучивание
2.	Русские народные игры	6	1	5	Беседа, опрос
3.	Осетинские народные игры	6	1	5	Беседа, опрос
4.	Малоподвижные игры, нейроигры	6	1	5	Беседа, опрос
5.	Итоговое: «Игровой час» - повторение знакомых игр по выбору детей	11	3	8	Наблюдение
	Итого:	30	7	23	

Содержание программы модуля.

Тема 1. Вводное занятие. Игры народов мира.

Теория: Беседа о специфике народных игр. Заучивание считалок.

Тема №2. Русские народные игры

Теория. Отличие русских народных игр от игр других народностей.

Практика. Русские народные игры

Тема 3.

Теория. Осетинские народные игры.

Практика. Осетинские народные игры

Тема 4.

Теория. Отличие малоподвижных игр от подвижных. Что такое «нейроигры» и их «полезность».

Практика. Малоподвижные и подвижные игры.

«Колечко», «Клубочек», «Ручеек», «Тише едешь - дальше будешь», «Золотые ворота»,

«Цепи», «Фигура замри», «Испорченный телефон», «Чепуха», «Плетень»,

«Петушок», «Моргушки», «Золото».

Нейроигры

Тема 5. Итоговое занятие.

Теория. Закрепление материала (беседа, опрос)

Практика. «Игровой час» - игры по желанию детей

Модуль 4. «Игры 4Д: дети, движение, двор, дружба»

Цель модуля: Передача культурного наследия из поколения в поколение и приобщение детей к здоровому образу жизни и гармонизация детских и детско- родительских отношений.

Задачи модуля:

Обучающие:

- организация уличного пространства, способствующего физическому и умственному развитию детей;
- совершенствование двигательных умений и навыков, развитие физических качеств

Развивающие:

- развивать выносливость, быстроту реакции, ловкость, координацию движений;
- развивать коммуникативные навыки (умение работать в команде, группе; умение договариваться, идти на компромисс с другими участниками команды, адекватно реагировать на поражение в игре)

Воспитательные:

- воспитание командного духа и дружеских взаимоотношений между детьми;
- приобщение к русской культуре, традициям родного края;
- привить культуру совместного активного отдыха родителей и детей.

Ожидаемые результаты:

Знать:

- разнообразие и названия дворовых игр;
- правила игры;
- уметь четко проговаривать считалки, диалоги, заклички в играх;
- специфику организации дворовых игр

- об истории зарождения дворовых подвижных игр, их развития со времён древности до современных дней;

Уметь:

- применять в игре спортивные умения и навыки;
- использовать сообразительность, находчивость и умение ориентироваться в пространстве;
- соблюдать правила игры;
- взаимодействовать с партнерами по игре;
- создавать радостное, бодрое настроение во время активного отдыха

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п / п	Тема занятий	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Беседа с детьми на тему: «Что такое игра?», «Какие уличные игры вы знаете?», «В какие игры играете со своими друзьями, родителями дома?»	1	1	0	Беседа, опрос
2.	«Забытые игры нашего двора»	4	0,5	3,5	Наблюдения
3.	Фестиваль дворовых игр «Летом ты не скучай, прыгай, бегай и играй».	1,5	0,5	1	
4.	Итоговое: детско-родительский праздник «Час дворовой игры».	1,5	0,5	1	Вручение грамот, буклетов
	Итого:	8	1	6	

Содержание программы модуля.

Тема 1. Вводное занятие. Беседа с детьми на тему: «Что такое игра?», «Какие уличные игры вы знаете?», «В какие игры играете со своими друзьями, родителями дома?»

Теория: Консультация «Дворовые игры нашего детства», «Какую роль игра имеет в жизни ребенка», «О пользе подвижных игр с ребенком».

Выпуск буклетов для родителей «Дворовые игры».

Тема №2.

Теория: Участие родителей в итоговом мероприятии по дворовым играм.

Привлечение родителей к обучению детей дворовым играм на прогулке.

Практика. «Скакалка», «Резиночка», «Классики», «Футбол»

Тема 3.

Теория: Анкетирование для родителей. Анализ результатов анкетирования.

Фестиваль дворовых игр «Летом ты не скучай, прыгай, бегай и играй».

Практика. Игры по выбору детей

Тема 4. Итоговое занятие.

Теория: Обмен игровым опытом между детьми и их родителями
Практика. Детско-родительский праздник «Час дворовой игры».

Методическое обеспечение

Для эффективного процесса обучения и воспитания, стремления с самостоятельной практической деятельности детей в данной программе используются **основные формы обучения:**

- ☐ групповые и индивидуальные учебно-тренировочные занятия;
- ☐ теоретические занятия;
- ☐ тестирование.

Дополнительные формы учебно-тренировочного процесса:

- ☐ открытые учебно-тренировочные занятия;
- ☐ спортивно-массовые мероприятия (соревнования и др.)

Форма организации детей на занятии: – групповая;

Форма проведения занятия: комбинированная (индивидуальная и групповая).

Методы проведения занятия:

Словесные (беседа, художественное слово, загадки, объяснение последовательности работы); наглядный, игровой, практический.

Методы и приёмы, используемые на занятиях:

наглядные методы:

правильный, четкий показ образца движения или отдельных его элементов; подражание образцам окружающей жизни; использование зрительных; использование кино- и видеофильмов, фотографий, графиков, рисунков, телепередач, использование предметов, пособий, музыка, песни, ритм бубна, барабана, прибаутки, стихотворения.

вербальные (словесные) методы: приемы краткого одновременного описания и объяснения физических упражнений, указания о выполнении движения, беседа, вопросы, команды, распоряжения, сигналы, считалки. образный сюжетный рассказ;

практические методы:

игровой и соревновательный методы. Игровой метод развивает познавательные способности, морально-волевые качества, формируют поведение ребенка. Соревновательный метод совершенствует движения, развивает творчество.

Для повышения мотивации к занятиям применяются **методы воспитания:** убеждение, поощрение, стимулирование.

Оценочные материалы

Критерии оценки результативности определяются в соответствии с реализуемой дополнительной программой «Игровая кладовая».

При реализации программы используются четыре вида контроля: входящий, текущий, промежуточный, итоговый.

Входящий контроль – это оценка начального уровня образовательных возможностей детей при поступлении в кружок.

Текущий контроль – это оценка уровня и качества освоения тем и разделов программы и личностных качеств обучающихся в кружке; осуществляется на занятиях

в течении всего учебного года.

Промежуточный контроль –это оценка уровня и качества освоения детьми дополнительной образовательной программы по итогам полугодия и учебного года. Осуществляется в декабре и мае каждого учебного года.

Итоговый контроль результативности освоения дополнительной образовательной программы – это оценка уровня и качества освоения детьми дополнительных образовательных программ по мере окончания освоения дополнительной общеобразовательной программы. Итоговый контроль осуществляется в апреле-мае в соответствии с графиком.

Формы контроля определены в соответствии с дополнительной общеобразовательной программой. Формами контроля могут быть: анкетирование, тестирование, беседа, опрос, участие в выставках и т.д.

Контроль позволяет выявить способности обучающихся и скорректировать индивидуальную работу.

Объективный и систематический контроль учебной работы является важнейшим средством управления образовательно-воспитательного процесса

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов.

Для подтверждения результативности освоения программного содержания детьми в течение года проводятся диагностические срезы, позволяющие определить индивидуальные особенности ребенка, а в дальнейшем произвести сравнение результатов, полученных с помощью использования педагогической диагностики посредством наблюдения.

Метод педагогического наблюдения

Наблюдая в ходе занятий за детьми, инструктор обращает внимание на их поведение, проявление интереса, степень внимания, внешние признаки реакции на физическую нагрузку. В результате применения данного метода выявляется, насколько детям интересны упражнения и развивающие игры, а также эффективность тех или иных упражнений и игр. Отмечаются основные знания, умения, навыки и личностные качества, приобретенные детьми в период обучения по данной программе.

Способы проверки результатов освоения программы

Подведение итоговых результатов освоения программы осуществляется с помощью открытых занятий, основными методами которого являются беседа, наблюдение, фиксация результатов в диагностической карте.

Критерии отслеживания усвоения программы:

Оценка осуществляется по 5-бальной системе:

- 1 балл – ребенок не может выполнить предложенные задания оценки, помощь взрослого не принимает;
- 2 балла – ребенок с помощью взрослого выполняет предложенные задания;
- 3 балла – ребенок выполняет все предложенные задания с частичной помощью взрослого;
- 4 балла – ребенок выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого все предложенные задания;

5 балла – ребенок выполняет самостоятельно все предложенные задания.

Полученная сумма баллов переводится в уровневые показатели, которые позволяют выявить к какому уровню (низкий, средний, высокий) соответствует развитие конкретного ребенка на данном этапе:

Высокий уровень - более 4,5 балла (более 90%)

Средний уровень – 3 балла - 4,4 балла (от 60% до 88%)

Низкий уровень – менее 2,9 балла (менее 58%)

Критериями сформированности двигательной активности у старших дошкольников выступили (по М.А. Руновой):

- ☐ проявление интереса к освоению новых движений,
- ☐ сформированность представлений о содержании спортивных игр, правилах.
- ☐ желание включаться в двигательную деятельность, организованную педагогом, другими детьми и самому инициировать двигательную деятельность.

Наблюдение и оценка разнообразия движений в самостоятельной двигательной деятельности детей (по В.А. Шишкиной, М.Н. Дедулевич):

1. Разнообразие движений. Учитываются все движения и действия (по видам и способам выполнения); одно и то же движение, выполняемое с другим пособием или с двумя, в паре со сверстником и т.п., считается как новое.
2. Уровень самостоятельной двигательной активности в подвижных играх.
3. Эмоциональное состояние. Показатели положительного эмоционального состояния: активность (в том числе двигательная, речевая); интерес к движениям, настойчивость в овладении движениями, внешнее выражение эмоций (сосредоточенность, улыбка, радость и т.п.).

Уровни усвоения программы:

НИЗКИЙ: Ребенок неуверенно выполняет сложные упражнения. Не замечает ошибок детей и собственные. Нарушает правила в игре, увлекаясь ее процессом. С трудом сдерживает свои желания, слабо контролирует способ выполнения упражнений. Не обращает внимание на качество движений. Интерес к физическим упражнениям низкий.

СРЕДНИЙ: Ребенок правильно выполняет большинство физических упражнений, но не всегда проявляет должные усилия. Верно оценивает движения сверстников, иногда замечает собственные ошибки. Понимает зависимость между качеством выполнения упражнений и результатом. Хорошо справляется с ролью водящего, правил не нарушает, но интереса к самостоятельной организации не проявляет.

ВЫСОКИЙ: Ребенок уверенно, точно, с большим напряжением и хорошей амплитудой, в заданном темпе и ритме, выразительно выполняет упражнения. Способен творчески составить несложные комбинации (варианты) из знакомых упражнений. Проявляет самоконтроль и самооценку. Стремится к лучшему результату, осознает зависимость между качеством выполнения упражнения и его результатом. Способен самостоятельно привлечь внимание других детей и организовать знакомую игру. Интерес к физическим упражнениям высокий, стойкий.

Подгруппа высокой подвижности. Дети данной группы, очень подвижны, но не

отличаются особой ловкостью и координацией движений, часто не внимательны во время выполнения физических упражнений. Импульсивны, не организованы, возбудимы. Не умеют выполнять двигательные задания в умеренном темпе и порой не доводят их до конца, совершают множество беспорядочных движений (покачивание, полуприседание, подпрыгивание и т.д.). Синдром дефицита внимания мешает им сосредоточиться, слушать объяснения взрослого и последовательно выполнять элементы различных видов движений.

Подгруппа средней подвижности. Имеют хороший уровень развития физических качеств. Для них характерны разнообразная самостоятельная двигательная деятельность, насыщенная играми и упражнениями разной степени интенсивности целесообразном их чередовании. Они отличаются уравновешенным поведением, хорошим эмоциональным тонусом. Эти ребята активны, подвижны, проявляют творческие наклонности, стремятся быть лидерами. Даже при выполнении трудных заданий не обращаются за помощью к воспитателю, а стараются самостоятельно преодолеть препятствие. Однако этим детям не всегда удается правильно и качественно выполнить задание, у них отмечается не достаточное владение техникой движений.

Подгруппа низкой подвижности. Этим детям присуща однообразная малоподвижная деятельность с преобладанием статического компонента. Часто они не уверены в своих возможностях, отказываются выполнять трудные задания. При возникновении сложностей пассивно ждут помощи со стороны воспитателя, медлительны, обидчивы

Для изучения уровня сформированности двигательной активности дошкольников используются следующие методики: тесты определения двигательных способностей по программе «Играйте на здоровье» (автор программы Л.Н. Волошина) (Приложение 2); беседа «Я и подвижные игры» М.М. Мусановой) (**Приложение**); наблюдение и оценка разнообразия движений в самостоятельной двигательной деятельности детей (по В.А.Шишкиной, М.Н.Дедулевич). (**Приложение**).

Материально – техническое обеспечение:

- физкультурный зал
- спортивный инвентарь: маты, мячи (баскетбольные, футбольные, малые), гимнастические палки, шведская стенка, обручи, гимнастические скамьи, кегли, скакалки, ракетки для тенниса и бадминтона, воланы, футбольные ворота
- технические средства обучения (ноутбук, проектор, колонки)

Подбор оборудования определяется программными задачами физического воспитания детей. Размеры и масса инвентаря должны соответствовать возрастным особенностям ребенка. Важно обеспечить безопасность физкультурного оборудования.

Требования к помещению(ям) для учебных занятий: в соответствии с санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами СанПиН 2.4.4.3172-14 для организации учебного процесса соответствует санитарным нормам.

Нормативно-правовые документы

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением правительства Российской Федерации от 31 -марта 2022 года № 678-р;
- Изменения, внесённые в Концепцию развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённые распоряжением Правительства Российской Федерации от 15 мая 2023 года №1230-р
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27июля 2022года года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам»
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 № 16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)» (с изменениями на 21 марта 2022 года).
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2). Приказ действует до 1 сентября 2027 года.
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.02.2022 №4 «О внесении изменений в санитарно-эпидемиологические правила СП 3.1.3597-20 «Профилактика новой коронавирусной инфекции (covid-19)», утверждённые Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 22.05.2020 п. 15» Редакция от 04.02.2022-Действует с 06.02.2022 г.
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20, утв. Постановлением Главного государственного врача Российской Федерации 28.09.2020 года, «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»
- Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции Федерального закона от 31.07.2020№ 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»; далее 273 ФЗ;
- Устав Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения детского сада комбинированного вида №30 «Родничок» и с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, обучающихся на занятиях естественнонаучной направленности и спецификой работы учреждения.

Список литературы.

1. Бауэр, О.П. Подвижные игры // Теория и методика физической культуры дошкольников: учебное пособие для студентов / О.П.Бауэр; под ред. С.О.Филипповой, Г.Н.Пономарева.–СПб.:ВВМ, 2004-С.331-332.
2. Вавилова, Е.Н. Развивайте у дошкольников ловкость, силу, выносливость: Пособие для воспитателя детского сада / Е.Н.Вавилова. – М.: Просвещение, 1981. – 96 с.
3. Глазырина Л.Д. Методика физического воспитания детей дошкольного возраста / Л.Д.Глазырина, В.А. Овсянкин. - М.: Владос, 2000. - 262 с.
4. Демчишин А.А. Спортивные и подвижные игры в физическом воспитании детей и подростков / А.А. Демчишин, В.Н.Мухин, Р.С. Мозола. – К.: Здоровья, 1998. – 168 с.
5. Доронина М.А. Роль подвижных игр в развитии детей дошкольного возраста / М.А.Доронина // Дошкольная педагогика. - 2007. - №4. - С.10-14.
6. Емельянова М.Н. Подвижные игры как средство формирования самооценки / М.Н.Емельянова // Ребенок в детском саду. - 2007. - №4. - С.29-33.
7. Кузнецов В.С. Физическое упражнения и подвижные игры. Метод. пособие / В.С.Кузнецов, Г.А. Колодницкий. - М.: НЦ ЭНАС, 2006. - 151 с.
8. Осокина Т.И. Детские подвижные игры народов СССР. М.: 1989г.
9. Рунова М.А. Особенности организации занятий по физической культуре / М.А. Рунова // Дошкольное воспитание. - 2003. - №9. – С.42-52.; №10. – С.56-63.
10. Степаненкова Э.Я. Теория и методика физического воспитания и развития ребенка: учеб.пособие / Э.Я. Степаненкова. - М.: Воспитание дошкольника, 2006. - 368 с.
11. Тимофеева Е.А. Подвижные игры с детьми среднего дошкольного возраста, 1986 г.
М.М. Косторович, А.И. Михайлова «Подвижные игры в детском саду», 1961 г.
12. Филиппова С.О. Формирование у дошкольников двигательных навыков / С.О.Филиппова, Г.Н.Пономарева. - СПб.: ВВМ, 2004. - С.101-108.

Условия реализации программы

Методические материалы проведения занятий у детей 5-6 лет должно быть разнообразным, интересным, с использованием образов, игр, специальных творческих и игровых заданий и в то же время нести определенную тренировочную нагрузку. Способствовать развитию двигательных способностей и содействовать оздоровлению организма дошкольников поможет:

- Принцип эффективности социального взаимодействия – осуществление воспитания личности в системе образования средствами физкультуры и спорта, что в целом формирует навыки социальной адаптации и самореализации в будущем;
- Общепедагогические принципы: -принцип культуросообразности: построение и или корректировка универсального эстетического содержания программы с учетом региональных культурных традиций.
- Принцип сезонности: построение или корректировка познавательного содержания программы с учетом природных и климатических особенностей данной местности и данный момент времени.
- Принцип систематичности и последовательности: постановка или корректировка задач физического воспитания и развития детей в логике «от простого к сложному», «от близкого к далекому», «от хорошо известного к неизвестному»;
- Принцип цикличности: построение или корректировка содержания программы с постепенным усложнением и расширением от возраста к возрасту.

Информационное обеспечение:

Использование электронных образовательных ресурсов и дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ

Официальные ресурсы образовательного содержания:

- Министерство просвещения Российской Федерации <https://edu.gov.ru/>
- Федеральный портал "Российское образование" <http://www.edu.ru>
- Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам" <http://window.edu.ru>
- Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов - <http://school-collection.edu.ru>
- Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов <http://fcior.edu.ru>
- Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru/>
- Сайт федеральных образовательных стандартов <http://standart.edu.ru/>
- Образовательные ресурсы сети Интернет <http://www.catalog.iot.ru>

Кадровое обеспечение:

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровая кладовая» реализуется педагогом дополнительного образования без предъявления требований к квалификационной категории.

Педагог имеет высшее педагогическое образование, соответствующую специфике программы

ПРИЛОЖЕНИЕ

Тест - беседа: «Я и подвижные игры»

(Модифицированная методика М. Мусановой)

Цель: выявить отношение детей к подвижным играм, выявить знания о разнообразии подвижных игр, оценить активность родителей в организации подвижных игр с детьми в семейном кругу.

Описание: для реализации поставленной цели детям задаётся ряд вопросов.

Вопросы:

1. Какие подвижные игры ты знаешь?
2. Какие подвижные игры в твои любимые? Почему?
3. Часто ли играют с тобой в подвижные игры сверстники во дворе дома?
4. Твои родители занимаются каким-нибудь спортом? Каким?
5. Участвуют ли родители (другие взрослые) в подвижной игре?
6. Есть ли спортивный уголок у вас дома?
7. Какое оборудование для подвижных игр есть у вас дома?

Ответы детей и их поведение во время проведения диагностики оценивается от 1 до 3 баллов:

3 балла – ребенок грамотно и правильно отвечает на вопрос, аргументирует свой ответ, проявляет интерес к беседе;

2 балла – ребенок отвечает на вопросы при помощи воспитателя, интерес ситуативен, ребенок отвлекается во время игры или беседы;

1 балл – ребенок отказывается отвечать на вопросы или отвечает неверно, интереса к беседе не проявляет, легко отвлекается на другие занятия.

Уровни:

1. Высокий уровень. Уверенно называет подвижные игры; называет свои любимые подвижные игры и аргументирует свой ответ; знает какое оборудование для подвижных игр есть дома; может свободно рассказать об участии родителей или других взрослых в подвижных играх; обосновывает, почему нужны или не нужны подвижные игры детям.

2. Средний уровень. Уверенно называет подвижные игры; называет свои любимые подвижные игры, но не может аргументировать ответ; знает какое оборудование для подвижных игр есть дома; затрудняется рассказать об участии родителей или других взрослых в подвижных играх (делает это после пояснений взрослого); затрудняется обосновывать почему нужны или не нужны подвижные игры детям. Ответы дает без рассуждений и объяснений, речь с ограниченным запасом слов, не оперируют предметными терминами.

3. Низкий уровень. Ребёнок затрудняется отвечать на поставленные вопросы, знает несколько подвижных игр. Помощь педагога и вспомогательные вопросы не оказывают значимого влияния на ответы, ребенок часто отмалчивается. Речь односложная, с ограниченным запасом слов, не использует предметные термины

ПРИЛОЖЕНИЕ

Методика наблюдения и оценки разнообразия движений в самостоятельной двигательной деятельности детей, разработанная В.А. Шишкиной, М.Н. Дедулевич.

1. Разнообразие движений. Учитываются все движения и действия (по видам и способам выполнения); одно и то же движение, выполняемое с другим пособием или с двумя, в паре со сверстником и т.п., считается как новое.
2. Уровень самостоятельной двигательной активности в подвижных играх.
Низкий (I): движения неуверенные, однообразные, репродуктивные; имеется попытка подражать в движениях сверстникам; не проявляют интерес к подвижным играм.
Средний (II): движения достаточно уверенные, поисково-творческие, с хорошей ориентировкой в пространстве, ребенок с интересом наблюдает за кем-либо из детей, точно воспроизводит движение, но теряют заинтересованность в игре.
Высокий (III): свободно использует все пособия; движения уверенные, достаточно точные; знают правила и игровые роли в подвижной игре; наблюдая за движениями детей, пытается воспроизвести их по-своему, творчески (комбинирует, ищет новые движения и др.); придумывают продолжение подвижной игры.
3. Эмоциональное состояние. Показатели положительного эмоционального состояния: активность (в том числе двигательная, речевая); интерес к движениям, настойчивость в овладении движениями, внешнее выражение эмоций (сосредоточенность, улыбка, радость и т.п.).
4. Уровень общения: низкий (I) – ребенок не проявляет попытки к взаимодействию с другими детьми; средний (II) - пытается обратить на себя внимание сверстников, дать совет или совместно с кем-либо выполнить движение; высокий (III) – активно вступает во взаимодействие со сверстниками, любит демонстрировать собственные движения, пытается учить других

Протокол
промежуточной аттестации обучающихся в кружке «Игровая кладовая»
МБДОУ- детский сад №30 «Родничок»
от « ____ » _____ 202.... г

Название кружка «.....»

Педагог:.....(Ф.И. отчество)

1.Цель аттестации – определение уровня знаний, умений и навыков обучающихся I года обучения, достаточных для их перевода в группу года обучения

2. Формы проведения аттестационных занятий: творческие

3. Уровень оценки – высокий, средний, низкий.

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Знает	Умеет	Уровень	Самостоятельность в решении творческих задач
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

Заключение аттестационной комиссии: знания. умения и навыки данных обучающихся соответствуют уровню программы «Игровая кладовая».

Подпись членов аттестационной комиссии:

Ф.И.О. _____

Ф.И.О. _____

Подпись педагога _____

Протокол
входного контроля обучающихся в кружке «Игровая кладовая»
МБДОУ детский сад №30 «Родничок»
от «___» _____ 202 г

Название кружка «Игровая кладовая»

Педагог: Ф.И.Отчество

1. Цель аттестации – определение уровня знаний, умений и навыков обучающихся 1 года обучения.

2. Формы проведения аттестационных занятий: творческие

3. Уровень оценки – высокий, средний, низкий.

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Знает	Умеет	Уровень	Самостоятельность в решении творческих задач
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

Заключение аттестационной комиссии: знания. умения и навыки данных обучающихся соответствуют входной диагностике.

Подпись членов аттестационной комиссии:

Ф.И.О. _____

Ф.И.О. _____

Подпись педагога _____

Анкета для родителей

Уважаемые родители! Дворовая игра - это один из способов познания мира! Это возможность стать Вам и Вашему ребенку ближе друг к другу. Ответьте на вопросы анкеты, это поможет нам обогатить игровой опыт ваших детей. 1. Были ли Вы в детстве участником какого-либо дворового игрового сообщества? _____

2. В какие игры Вы любите играть? _____

3. Каким играм Вас научили ваши родители? _____

4. Каким играм вас научили ваши бабушки и дедушки? _____

5. Каким играм Вас научили ваши сверстники и старшие друзья? _____

6. Каким играм научили Вы своего ребенка? _____

7. Хотели бы Вы, чтобы ваш ребенок больше играл и был участником дворового сообщества? _____

8. Хотели бы Вы принять участие в детско-родительском празднике «День дворовой игры?» _____

9. Опишите правила вашей любимой дворовой игры _____

1.«Осетинские салки» (Æрцахсмæ)

Цель: упражнять в прыжках в длину, воспитывать дружелюбие, способность радоваться успеху товарищей.

Правила игры: держаться рукой за ту часть тела, которой коснулся осаливший его.

Ведущий выбирается с помощью считалки:

Завтра с неба прилетит

Тетерев кавказский.

Если веришь – стой и жди,

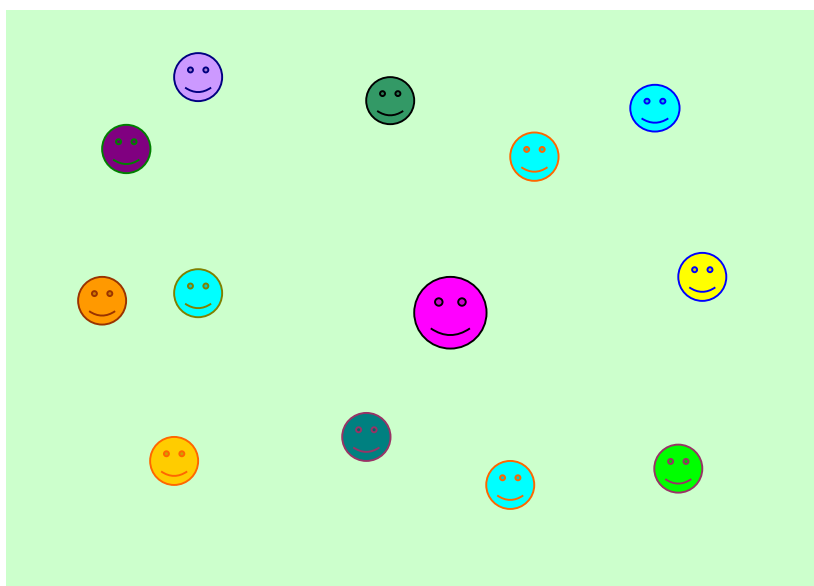
А не веришь, выходи.

Содержание игры: водящий преследует остальных играющих, и если коснется кого-то, тот начинает водить. Но новому водящему труднее: он должен бежать, держась рукой за ту часть тела, которой коснулся осаливший его, будь то рука, голова, плечо, поясница, колено или локоть, так он должен догнать и осалить кого-либо.

I вариант: роль ведущего выполняет воспитатель.

II вариант: если играющих много, выбирают двух или трех ведущих.

Схема игровой деятельности:



2. «Барсы в пещерах» (Стай ләгәты)

Цель: упражнять в беге, развивать внимание, быстроту реакции на сигнал, развивать ориентировку в пространстве, воспитывать честность, справедливость при оценке поведения в игре.

Правила игры: бегая ребятам по площадке, необходимо слышать команду ведущего и занимать свободную «пещеру»

Оборудование и атрибуты: шапочки барсов.

Считалка:

У барсиhi пять барсят.
Поиграть они хотят.
Черный, белый,
Рыжий, серый.
Полосатый - выходи.
Не упрямься –
И води.

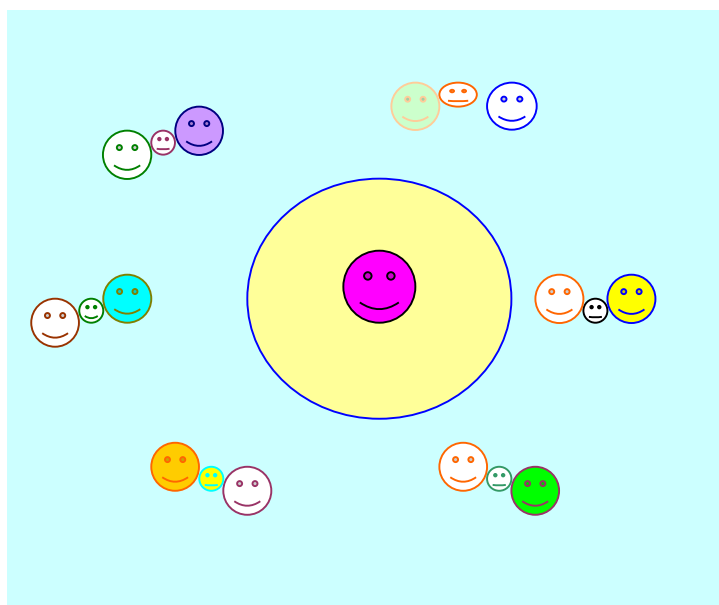
Содержание игры: все встают в круг, затем разбиваются по трое. Двое изображают пещеру, а третий – барса. Ведущий в центре круга. Он командует: «Барсы, выходите!». «Барсы» должны выйти и бегать по всей площадке. Внезапно ведущий командует снова: «Барсы в пещеру!», и все должны занять ближайшие «пещеры», ведущий тоже. Кому «пещеры» не досталось, тот водит. Через несколько туров «барсы» и «пещеры» меняются ролями.

I вариант: роль ведущего выполняет воспитатель.

II вариант: ведущий меняет команду на хлопки или другие сигналы.

III вариант: «барсы» меняются на других животных.

Схема игровой деятельности:



3. «Джигиты соревнуются» (Ирæттæ ерыс кæнынц)

Цель: поддерживать интерес к физическим упражнениям, приучать действовать организованно, проявлять выдержку, воспитывать дружелюбие, способность радоваться успеху товарищей.

Правила игры:

действовать по сигналу «старшего», проигравшим считается тот, кто хоть раз выйдет за черту круга. Если из круга выйдут оба игрока, приз никому не присуждается.

Оборудование и атрибуты: гимнастические палки, мел.

II вариант:

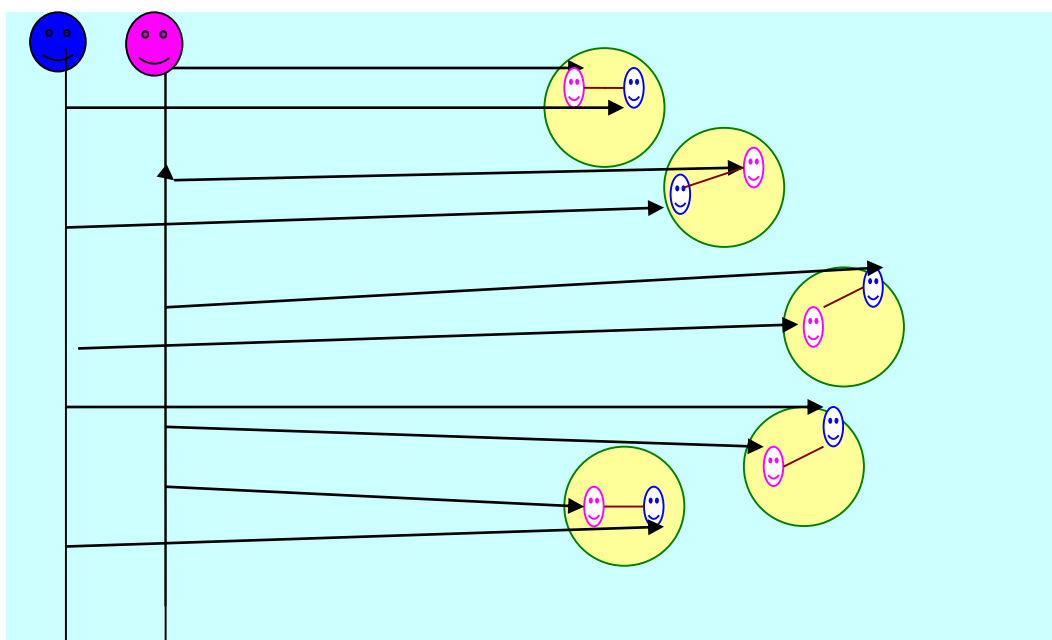
Разделить на две команды с помощью счета на первый и второй. Первые номера – одна команда, вторые номера – вторая команда или воспитатель раздает при пересчете опознавательные знаки.

Содержание игры: на игровой площадке чертятся 4-6 кругов по 3 метра диаметром. Все участники делятся на две равные команды и выстраиваются в шеренгу на противоположных сторонах площадки лицом одна к другой. В каждой команде выбирается «Старший». «Старшие» посылают по одному игроку в каждый круг. Пары, находящиеся в кругах, получают по гимнастической палке. Оба игрока держат палку в руках, прижимая один её конец локтем. По сигналу игроки, нажимая на палку, стараются вытолкнуть друг друга из края. Победитель получает приз. Затем в круги становятся новые пары. Команда победительница определяется по сумме полученных очков.

I вариант: разбить всех детей на пары, раздав палки и определить в круги.

III вариант: поделить на три команды.

Схема игровой деятельности:



4.«Рыбаки и рыбы» (Кæсагахсджытæ æмæ кæсæгтæ)

Цель: развивать ориентировку в пространстве; воспитывать честность, справедливость при оценке поведения в игре.

Правила игры:

находиться в ямке может только одна рыбка, должна её оставить. Пойманные «рыбы» помогают ловить остальных «рыб».

Оборудование и атрибуты:

бубен (колокольчик, мел).

Считалка:

Выйдет Заур - пастушок.

Поиграет во рожок.

А рожок из бересты,

Значит, водой будешь ты.

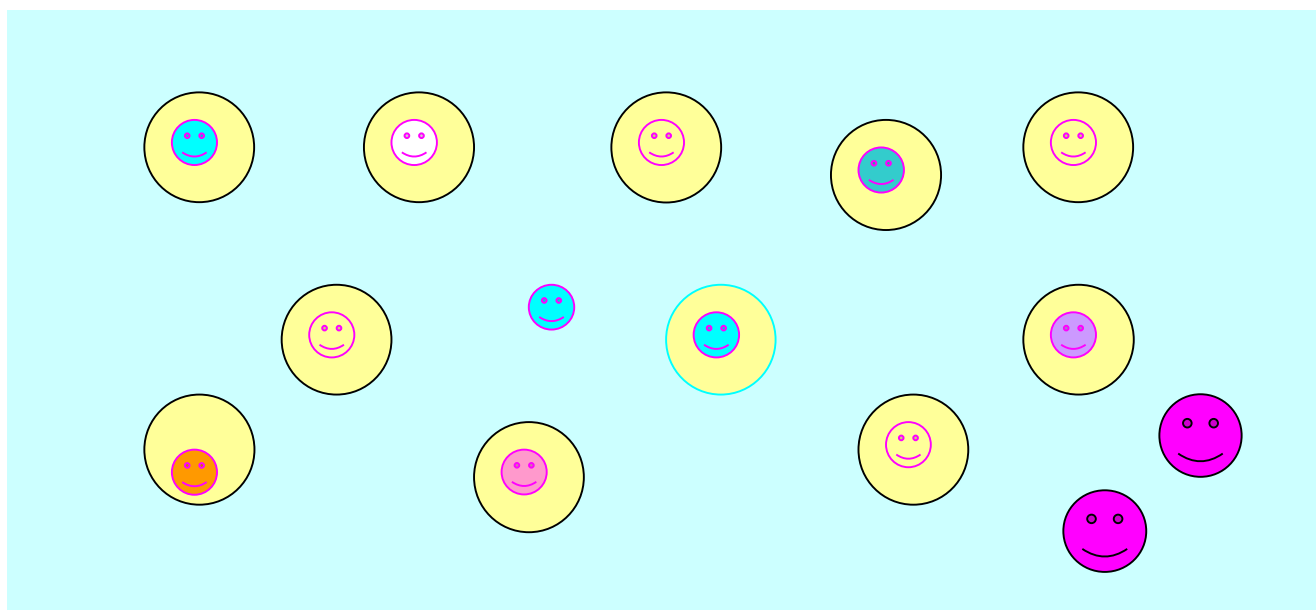
Содержание игры:

По сторонам площадки чертятся круги диаметром 0,8- 1 м. (ямки) по числу играющих или на 1-2 меньше. «Рыбы» (дети) находятся в кругах. По сигналу ведущего (удар в бубен, звук колокольчика) рыбы начинают плавать по всей реке (бегать по площадке). По сигналу «Рыбаки!» рыбы стараются спрятаться в ямки, а два рыбака, взявшись за руки, стремятся их поймать.

I вариант: роль ведущего выполняет воспитатель.

II вариант: выбрать две пары рыбаков.

Схема игровой деятельности:



5.«Дед» (Дада)

Цель: Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве, фантазию и воображение. Воспитывать умение договариваться в коллективе.

Правила игры: действовать сообща, разбегаться по сигналу.

Оборудование и атрибуты: элемент костюма деда (бабы).

Считалка:

Зайчишка – трусишка

По полю бежал

В огород забежал,

Морковку нашел,

Капусту нашел,

Сидит грызет,

Иди прочь.

Дада с наной идет.

Содержание игры: Выбираем «деда», затем отходят дети в сторонку и договариваются о том, что они будут показывать, после чего подходят к «деду» («дада»).

-Здравствуй, «дада»!

- Здравствуйте «саби» (дети)! Где вы были, что вы делали?

- Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем.....

Дети делают движения, изображающие какую- либо работу, а «дада» должен угадать, какая это работа. Если отгадает – все разбегаются, и он должен кого-нибудь поймать.

Если не отгадает – дети снова договариваются и изображают другую работу.

II вариант: выбрать деда и бабу (дада æмæ нана)

III вариант: дед показывает, движения дети, отгадывают

IV вариант: изображать только животных

6.«Бурые медведи» (Урс æрсытæ)

Цель: упражнять детей в беге в рассыпную, в процессе игры развивать ловкость, быстроту реакции на сигнал, развивать ориентировку в пространстве.

Правила игры: «медвежата» бегают по площадке («лесной опушке») до тех пор, пока их не поймают «медведи». Выигрывает тот, кто останется последним медвежонком на «лесной опушке».

Оборудование и атрибут: мел, обручи, шапочки на «бурых медведей».

Считалка:

Сидели два медведя

На тоненьком суку.

Один читал газету,

Другой месил муку.

Раз ку- ку, два ку-ку,

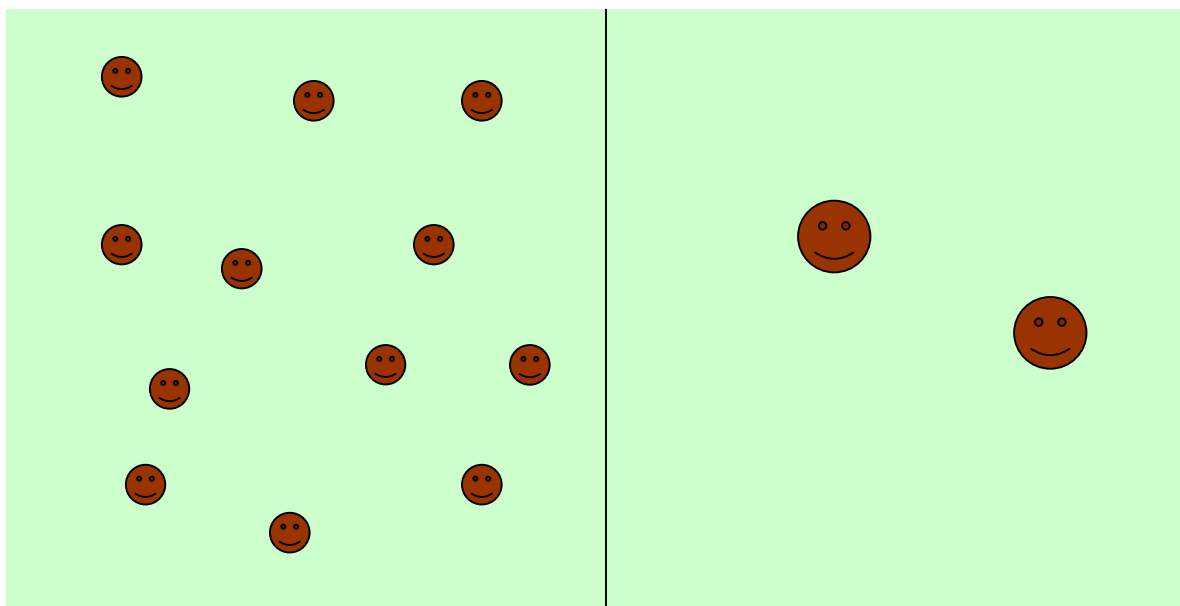
Оба шлепнулись в муку.

Содержание игры: выбираем двух «медведей». Остальные игроки становятся «медвежатами». Площадку для игры делят на две части: «лесная опушка» и «медвежья берлога». По команде «бурые медведи» берутся за руки и покидают «берлогу». Их задача: поймать «медвежонка», захватив его в кольцо из рук, и отвести в «берлогу»

II вариант: пойманные медвежата в «берлоге» тоже могут участвовать в ловле «медвежат».

III вариант: ловить «медвежат» можно при помощи обручей.

Схема игровой деятельности:



7.«Водопад и ветер» (Ўхсæрдзæн æмæ дымгæ)

Цель: в процессе игры развивать ловкость, быстроту, действовать по сигналу, воспитывать честность, справедливость при оценке поведения в игре.

Правила игры: четко выполнять команду водящего, тот, кто ошибётся в выполнении команды, должен выйти из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один – единственный игрок. Это и есть победитель.

Водящий выбирается с помощью жеребьевки.

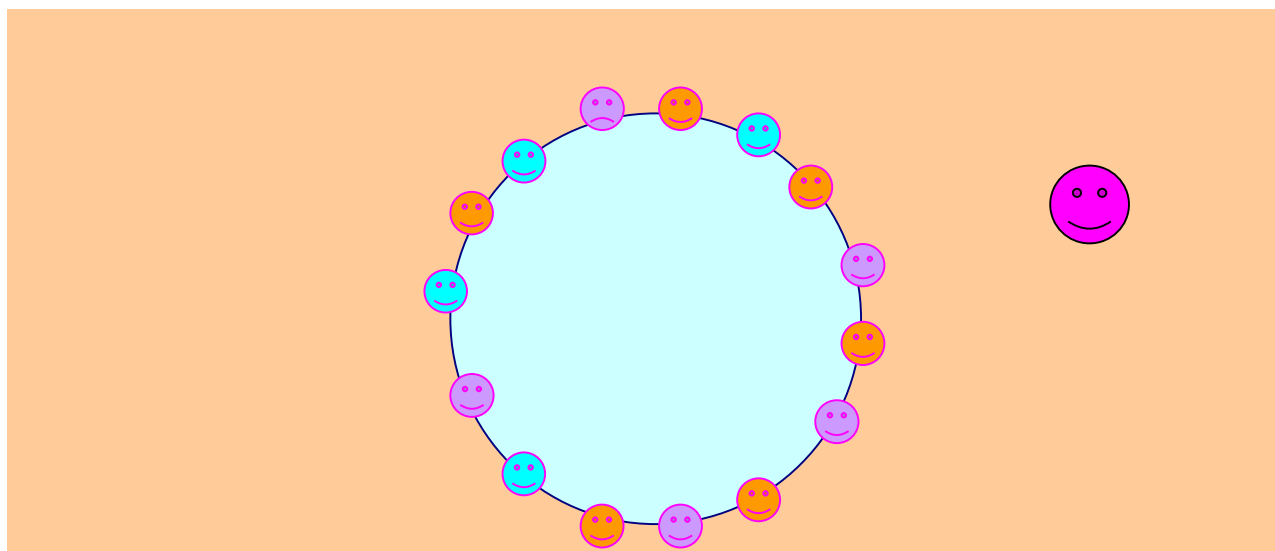
Содержание игры: для начала игры выбираем водящего. Остальные игроки становятся на некотором расстоянии от него. Когда водящий объявляет: «Водопад!» - игроки начинают приседать, когда же он говорит: «Ветер!» - все должны бежать в одну сторону по кругу. Водящий старается запутать игроков; он может произносить одно и то же слово несколько раз подряд и делать ложные движения, не совпадающие с командой. При этом он должен зорко следить за игроками – тот, кто ошибётся, выходит из игры.

I вариант: роль ведущего выполняет воспитатель

II вариант: на сигнал «Водопад!» игроки выбирают ОВД по желанию (например, прыжки)

III вариант: на сигнал «Ветер!» - дети бегут врассыпную.

Схема игровой деятельности:



8.«Волк и ягнята» (Бирагътаæ æмæ сæныччыта)

Цель: упражнять детей в беге в рассыпную, развивать быстроту реакции, ловкость, воспитывать умение играть в коллективе.

Правила игры: «Ягнята» пасутся на пастбище. В домике «ягнят» ловить нельзя. Пойманные «ягнята» идут в дом волка.

Оборудование и атрибуты: шапочка волка или опознавательный знак, мел (обруч).

Считалка:

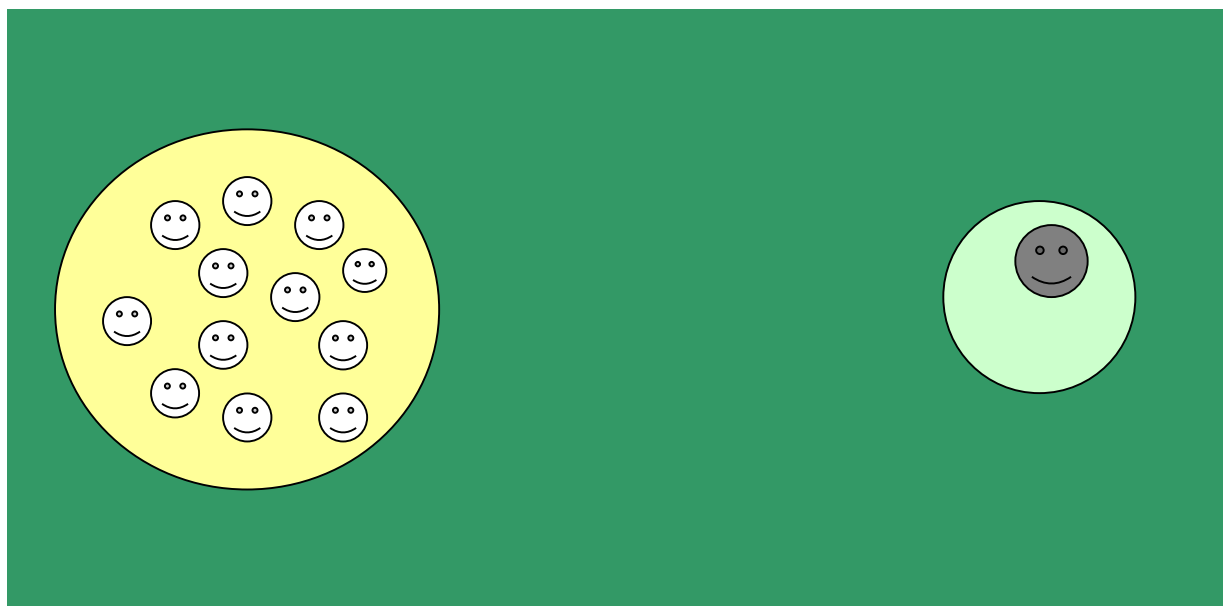
Раз, два, три, четыре, пять,
Вышли мы опять гулять:
Всюду ходит волк, волк,
Он зубами щелк, щелк!

Содержание игры: дети изображают «ягнят». «Ягнята» ходят по площадке «щиплют травку». «Волк» внимательно следит за ними. Незаметно для всех выходит из своего «логова» (мелом чертится круг или кладётся обруч) и тихонько подкрадывается к «ягням». Волк ловит «ягнят» и тащит к себе в «логово». «Ягнята» убегают от волка и прячутся в своем «хадзаре» (доме). После двух- трех кратного повторения игры выбирают других детей на роль «волка».

I вариант: роль «волка» берет на себя воспитатель

II вариант: выбираются два «волка»

Схема игровой деятельности:



9. Лягушки (Хæф)

Цель: упражнять в прыжках в длину; воспитывать дружелюбие, способность радоваться успеху товарищей.

Правила игры: «лягушка» учит прыгать. «Лягушата» должны четко выполнять команды «лягушки». Если ошибается какой-то «лягушонок», то возвращается к «лягушатам» и должен будет поле всех учиться прыгать снова.

Оборудование и атрибуты: мел, шапочка для «лягушки»

Считалка:

Пять веселых лягушат,
По своим делам спешат.
Пока мокро, пока лужно,

До реки добраться нужно.
Если встретишь лягушат,
Не мешай: Они спешат!

Содержание игры : на земле чертится небольшой квадратик – «дом». Вокруг «дома»- четыре «листика» вперемешку с четырьмя «кочками» - пруд. Один - ведущий «лягушка», учит «лягушат» прыгать. Он стоит справа от «пруда», а «лягушата» –слева. Каждый лягушонок становится на квадратик – «дом» и внимательно, слушая команды «лягушки и квакушки» прыгает, отталкиваясь обеими ногами и приземляясь тоже на обе ноги. «Лягушка» четко и громко командует, один «лягушонок» прыгает, а остальные следят за тем, правильно ли он это делает. Команда: «Кочка! Листик! Дом! и т.д. Если «лягушонок» прыгает высоко и не перепутал ни одной команды, он становится рядом с «лягушкой», а если ошибается, возвращается к «лягушатам» и должен будет после всех учиться прыгать снова.

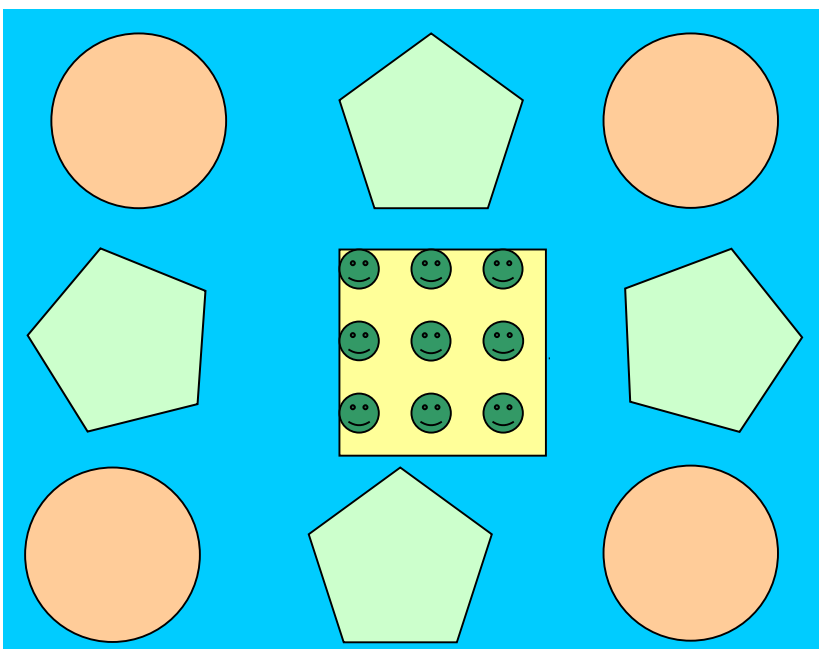
Веселые, как девочки
Проворные, как листики,
Прыгучие, как мячики,
Веселые, проворные,
Прыгучие подружки –

Зеленые, зеленые,
Зеленые лягушки.
Все квакают и квакают
И слышно вдалеке:
«Ква-ква! Ква- ква! Бре - ке- ке!»

I вариант: «лягушка»- воспитатель

II вариант: усложнить схему.

Схема игровой деятельности к игре «Лягушки»



10. «Тохси» (Крупная кость, бита)

Цель игры: развивать мышцы спины, руки; зоркость, ориентировку в пространстве, глазомер; воспитывать умение выигрывать и достойно проигрывать.

Правила игры: если альчик выкатывается за линию, игрок выигрывает. Если он промахивается, то не имеет права бить второй раз (пропускает ход).

Оборудование и атрибуты: альчики, мел.

Считалка: Стоит чурбан,
Не мешает нам.
Кто чурбан из круга собьёт,
Тот победителем уйдёт

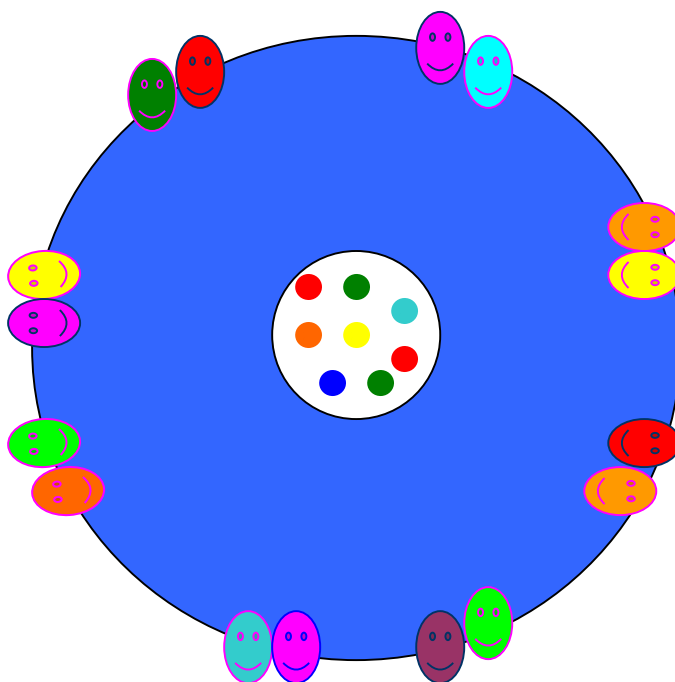
Содержание игры: на ровной площадке чертят два круга, вписанных один в другой. В центре малого круга в один ряд расставляют разноцветные альчики (можно заменить их камешками), по одному от каждого игрока. Играющие становятся на линию внешнего круга так, чтобы она пришлась на середину ступни. Они метают биту по очереди. Задача заключается в том, чтобы крупным альчиком-битой-тохси выбить альчик за пределы большого круга.

I вариант: водящим является воспитатель.

II вариант: использовать камешки.

III вариант: использовать биту с мячами (спортивный детский инвентарь)

Схема игровой деятельности:



11. «Перетягивание» (Бәндәһәй хьазт)

Цель игры: развивать мышцы спины и ног; ловкость, быстроту реакции; воспитывать честность в игре и справедливость

Правила игры: начинать тянуть верёвку следует одновременно по команде: «Марш!» Тянуть надо только вперёд за счёт корпуса и ног. Запрещается опираться руками о землю.

Оборудование и атрибуты: мел, верёвка.

Считалка: Слушай счёт, прямой держись,

За верёвку, не свались.

Раз, два, три, четыре,

Пять, шесть, семь –

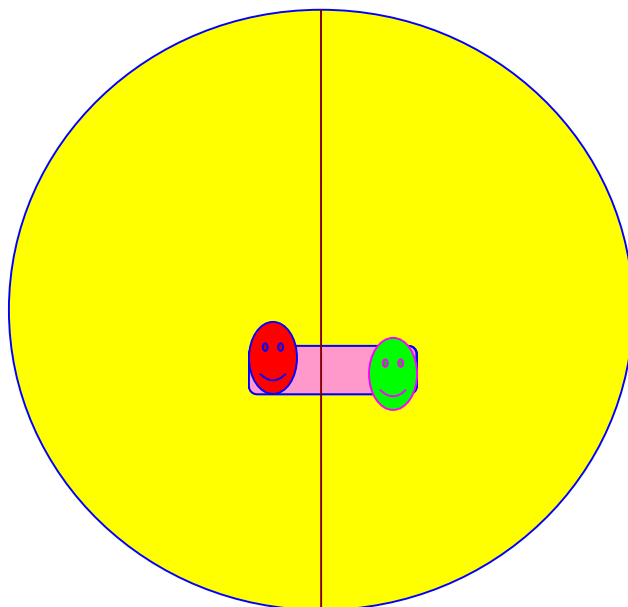
Выходи совсем

Содержание игры: через середину круга диаметром 4 м проводится прямая, делящая его на две равные части. По обе стороны линии спинами друг к другу становятся два участника игры. На них надевается кольцо из верёвки диаметром 1,5-2м так, чтобы оно прошло под руками. Приседая, участники подают корпус вперёд, чтобы верёвка натянулась. По сигналу оба игрока начинают тянуть друг друга из круга. Кто кого вытянет из круга, тот и выиграл.

I вариант: одновременно соревнуются несколько пар (спортивная эстафета).

II вариант: использовать обруч вместо веревки

Схема игровой деятельности:



12.«Жмурки» («Хъуырмарсытай»)

Цель игры: упражнять в беге в врассыпную; умение ориентироваться в пространстве; развивать ловкость, быстроту; воспитывать умение играть честно и справедливо.

Правила игры: ладоней водящего не должны касаться одновременно несколько участников. Подсказывать водящему нельзя.

Оборудование и атрибуты: платок или косынка.

Считалка: Мы немножко поиграем,

Врассыпную бегать станем.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя-узнай

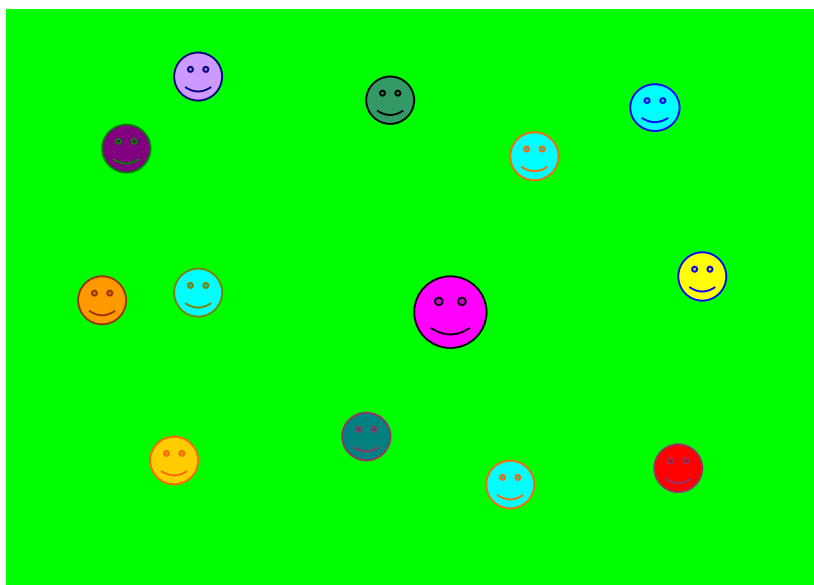
Содержание игры: водящему завязывают глаза. Затем игроки поочерёдно легко ударяют по ладоням его вытянутых рук. При этом они шёпотом спрашивают: «Кто я?». Водящий должен угадать, кто из играющих его ударил. Если он угадает, то тот, кто ударил, становится водящим. Если же водящий три раза подряд не сможет угадать, кто касался его ладоней, то выбирается новый водящий. Игра продолжается. В ней могут участвовать одновременно несколько групп детей.

I вариант: водящим является воспитатель.

II вариант: водящим выбирается ребёнок.

III вариант: использовать колокольчики, хлопки.

Схема игровой деятельности:



13.«Жмурки – носильщики» (Уаргъхæссæг)

Цель игры: развивать ориентировку в пространстве; ловкость, быстроту реакции; воспитывать умение болеть за товарища; радоваться победе друг друга.

Правила игры: переносить можно только по одному предмету. В ходе игры необходимо следить, чтобы носильщики не сталкивались, идя навстречу друг другу.

Оборудование и атрибуты: платки или косынки, предметы.

Считалка: Раз, два, три, четыре, пять,

Вышли в жмурки мы играть.

Кто носильщик – выходи,

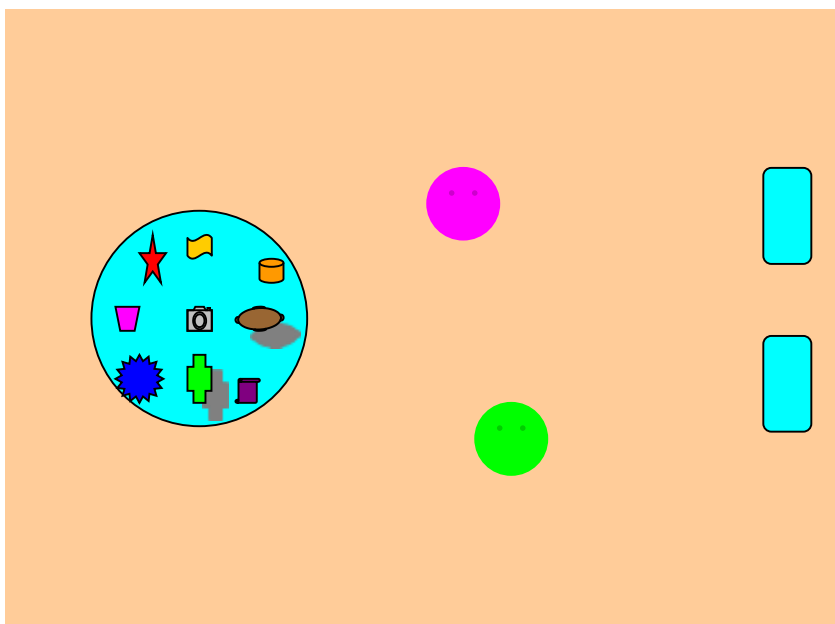
Все предметы принеси!

Содержание игры: готовится место для игры. В одном конце площадки ставят небольшой столик (или скамейку) и на нём раскладывают десять каких-нибудь мелких предметов – это могут быть детские игрушки. На другом конце площадки, шагах в десяти-пятнадцати от столика и в трёх – четырёх шагах друг от друга, ставят два стула. Из числа играющих выбирают двух носильщиков. Они садятся на стулья лицом к столику, обоим завязывают глаза. Остальные играющие располагаются по краям площадки. Каждый носильщик должен перенести со столика на свой стул пять предметов. Победит тот, кто раньше справится с работой.

II вариант: использовать камешки.

III вариант: увеличить количество предметов, или уменьшить.

Схема игровой деятельности:



14. «Бита» (Шела)

Цель игры: развивать мышцы спины, рук, ног; ловкость, умение ориентироваться в пространстве; воспитывать умение радоваться успеху товарища.

Правила игры: играющие бросают камень строго по очереди.

Оборудование и атрибуты: бита, шарик, мел.

Считалка: Раз, два, три, четыре, пять,

Выходи играть опять.

Биту мы бросать умеем,

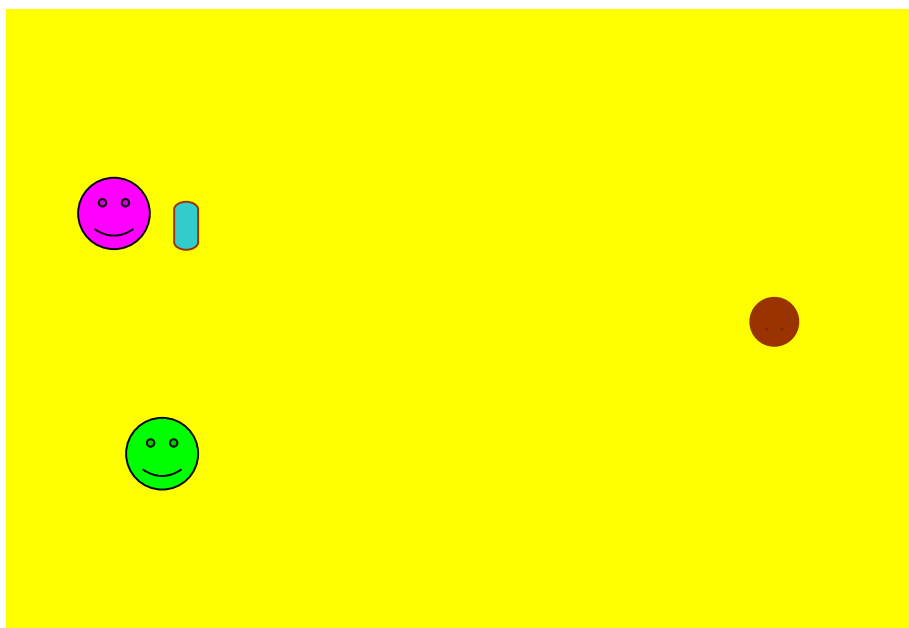
Первым будет – кто смелее!

Содержание игры: бросая по очереди плоский камень (сланцевую пластинку диаметром 10 – 15см) двое играющих стараются попасть им в шарик (деревянный или каменный). Расстояние, которое «пробежит» шарик после удара камнем измеряется ступнями ног. Победителем считается тот, у кого шарик откатится на большее расстояние.

II вариант: использовать альчики

III вариант: в игре могут участвовать две команды. В этом случае игру ведут до определённого счёта. Каждый участник команды, бросая камнем в шарик, ведёт свой индивидуальный счёт. Потом суммируются результаты всех членов команды.

Схема игровой деятельности:



15. «Палка» («Чурка»)

Цель игры: развивать мышцы спины, ног, рук; умение ориентироваться в пространстве; ловкость, быстроту реакции.

Правила игры: следует быть осторожным, чтобы не попасть палкой в водящего, бросать палку в Чуку можно только тогда, когда водящий поставил её и отошёл на своё место.

Оборудование и атрибуты: палки, «чука», мел.

Считалка: Раз, два, три, четыре, пять,

Выходи играть опять.

Палку в «чуку» мы бросаем,

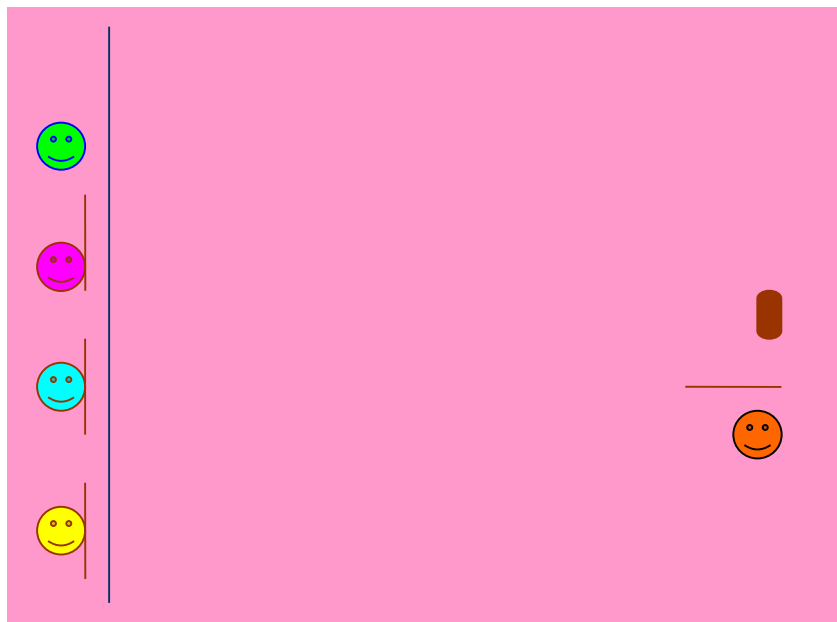
Побеждаем попадая.

Содержание игры: играющие становятся за линией кона. На расстоянии 6-8м от неё водящий ставит вертикально на землю небольшую палочку (длина 10-15см, сечение 3-5см). Играющие держат в руках палки (длиной 1м), которые они по очереди бросают с линии в чуку, стараясь сбить её. Если чука сбита, водящий должен как можно быстрее поставить её на место и взять одну из палок, остальные игроки в это время стараются подбежать каждый к своей палке и взять её. Оставшийся без палки становится водящим. Если никто из игроков не сбил чуку, то каждый старается забрать свою палку, а водящий стремится завладеть чьей-либо палкой. В этот момент играющие могут действовать против водящего коллективно: использовать ложные, отвлекающие действия и тем самым помочь товарищу, взяв палку

II вариант: использовать спортивный инвентарь (бита, шарик).

III вариант: использовать как спортивную эстафету.

Схема игровой деятельности:



16. Ястреб («Хъærццыгъа»)

Цель игры: упражнять детей в легком беге; развивать быстроту, ловкость, ориентировку в пространстве.

Правила игры: ловить можно только в «ястребином поле» (кругу или прямоугольнике). Пойманные не участвуют в игре до тех пор, пока не будут переловлены все «птицы».

Оборудование и атрибуты: шапочка для ястреба, мел.

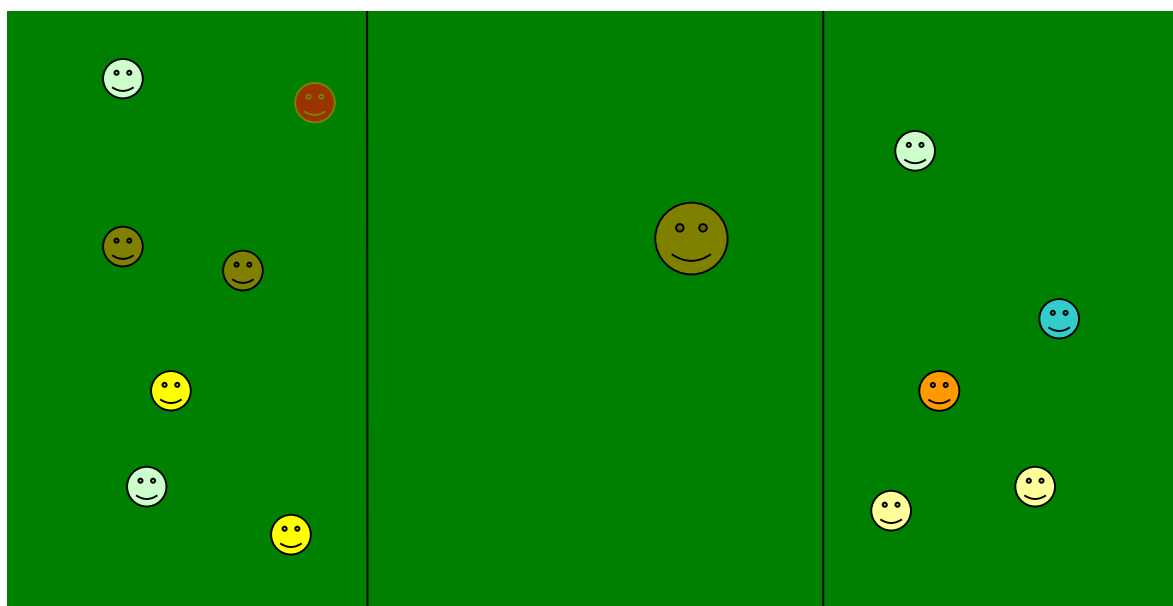
Считалка: Ястреб, ястреб выходи,
Коли хочешь - так води.

Содержание игры: На площадке чертят небольшой круг или прямоугольник – место «ястреба». Вся остальная часть площадки объявляется «озером» или «лесом». Там отдыхают различные «птицы»: утки, гуси и др. На крик «ястреба»: «тыы, тыы, тыы» каждая «птица» начинает «перелёт» через «ястребиное поле», а «ястреб» стремится осалить её рукой. Осаленная «птица» выходит из игры. Когда «ястреб» осалит последнюю «птицу», игра заканчивается. Последний осаленный становится новым «ястребом», и игра начинается сначала.

I вариант: роль «ястреба» выполняет воспитатель

II вариант: в игре участвует не один «ястреб», а несколько.

Схема игровой деятельности:



17. Невод («Кæсаг ахсæн»)

Цель игры: упражнять детей в беге; развивать быстроту, ловкость, ориентировку в пространстве.

Правила игры: Игроки, изображающие невод не имеют права выходить за линию и ловить там «рыб». Разрывать цепь игрокам, изображающим невод при ловле «рыб» не разрешается.

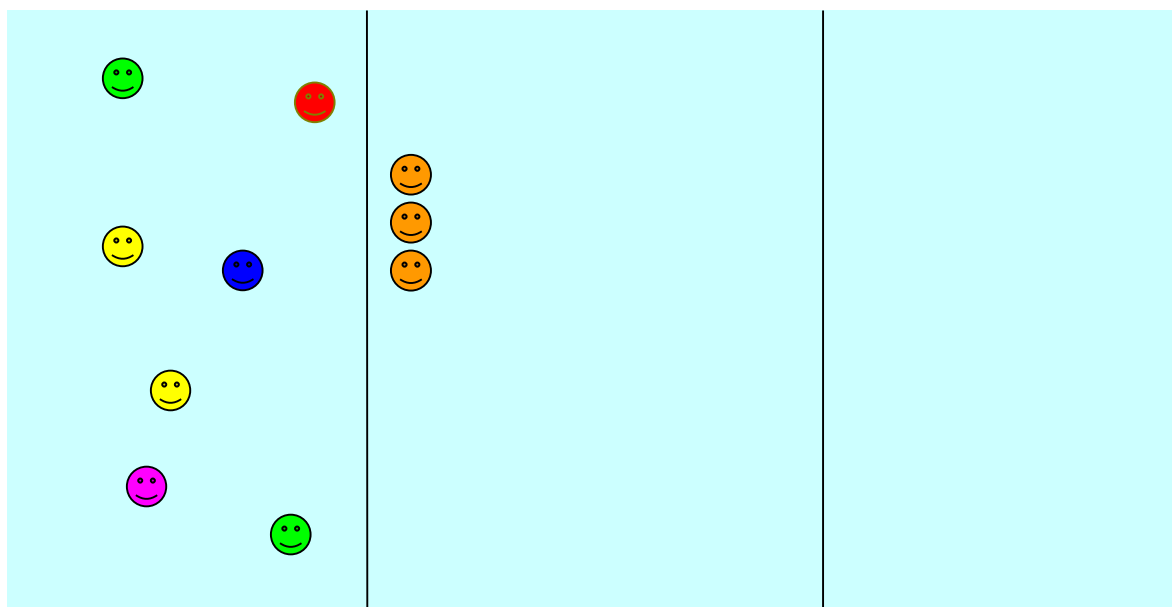
Оборудование и атрибуты: шапочка для рыб, мел.

Выбор «невода» осуществляется с помощью жребия.

Содержание игры: На левой и правой стороне площадки очерчиваются места для спасения «рыб». Остальная площадь – «вода», по которой плывут «рыбы». В начале игры все участники игры делятся на «рыб» (6-7 играющих) и на «невод» (1-3 играющих). Ребята, изображающие невод берутся за руки, образуя цепь. По сигналу «рыбы» начинают из одной стороны перебегать на другую сторону. Изображающие невод бегут к ним, сохраняя цепь, стараются окружить любую «рыбу» или несколько «рыб». Когда руки двух крайних игроков в цепи «невода» сомкнутся, образуя кольцо, все «рыбы» оказавшиеся в нём, считаются пойманными и выходят из игры. Так играют до тех пор, пока не останется 2-3 «рыбы». Они становятся «неводом», и игра начинается сначала.

II вариант: выбрать несколько «неводов»

Схема игровой деятельности:



18.Цвет («Хуыз»)

Цель игры: упражнять детей в беге; развивать быстроту, ловкость, ориентировку в пространстве, внимательность.

Правила игры: кто выбежит за условленные границы площадки, тот становится водящим.

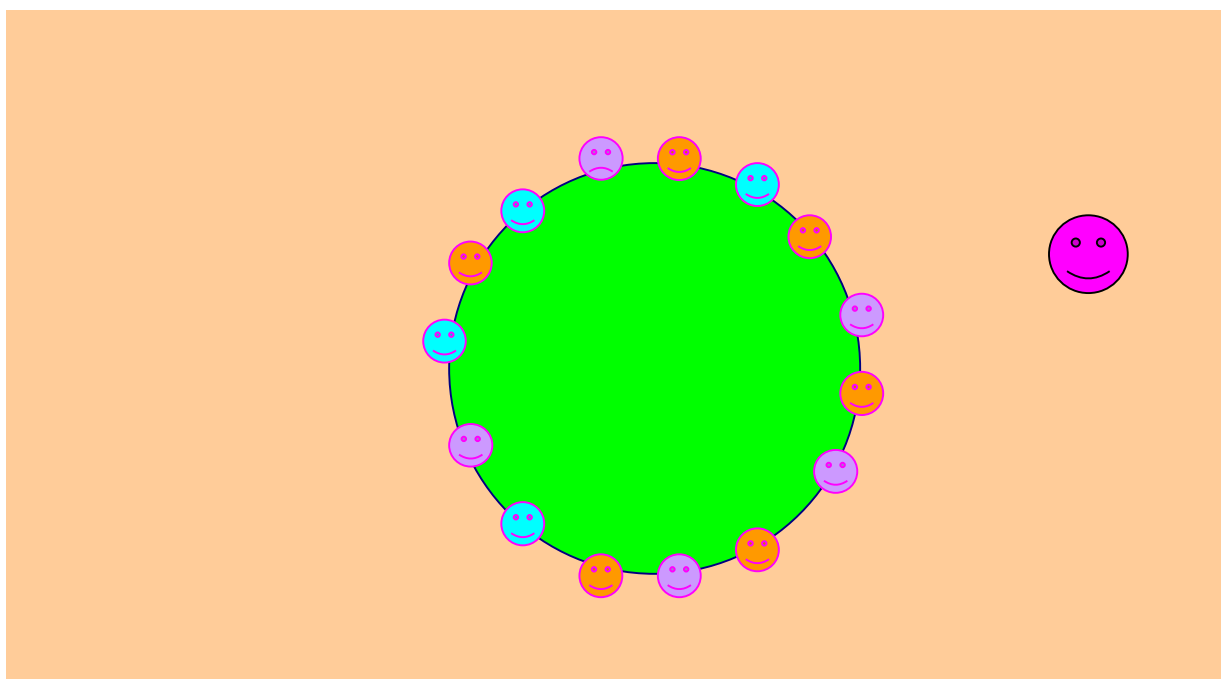
Считалка: Пчелы в поле полетели,
Зажужжали, загудели
Сели пчелы на цветы.
Мы играем - водишь ты!

Содержание игры: По считалке образуют круг. Водящий, закрыв глаза, становится спиной к кругу, в 5-6м от него. Он называет любой цвет, например, синий, красный, зелёный, голубой, белый. Затем поворачивается к игрокам. Те, у кого есть одежда названного цвета, или какой-нибудь предмет хватаются за эти предметы, так, чтобы видел водящий. У кого же нет их, убегают от водящего. Если он догонит и осалит кого-нибудь, то осаленный становится водящим, а прежний водящий встаёт со всеми в круг. Играют несколько раз

I вариант: роль водящего выполняет воспитатель

II вариант: у водящего в руках мяч, осалит ребят мячом.

Схема игровой деятельности:



19. Волк и козлята («Бирагъ æмæ сæныччытæ»)

Цель игры: упражнять детей в беге, прыжках на двух ногах; развивать, ловкость, смелость, быстроту реакции; воспитывать честность.

Правила игры: После счёта «три» все «козлята» должны обязательно выбежать из большого круга.

Оборудование и атрибуты: шапочка волка и козлят, мел.

Считалка: Раз, два, три, четыре, пять,
Вышли мы опять гулять.

Всюду ходит волк, волк,
Он зубами щёлк, щёлк!

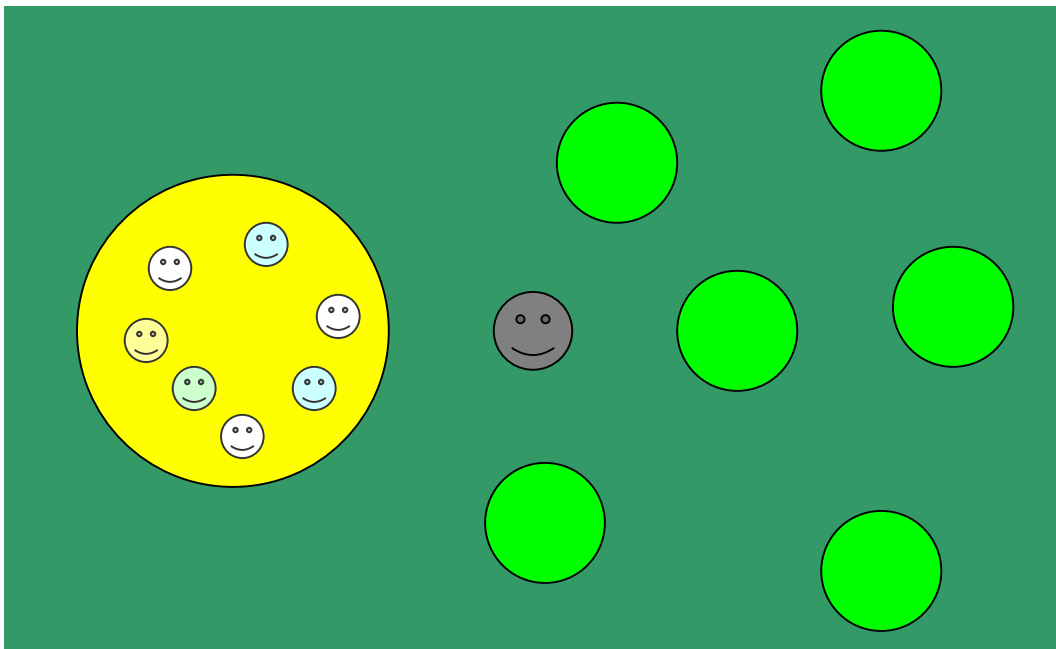
Содержание игры: На площадке чертят небольшой круг диаметром 5-10м (в зависимости от числа играющих), а вокруг него на расстоянии 1-3м кружки диаметром 1м – «домики» (на один меньше, чем количество «козлят»). По считалке выбирают «волка». Он становится между большим кругом и «домиками». «Козлята» находятся в большом круге. Сосчитав до трёх, они выбегают из круга, чтобы занять «домики». «Волк» в это время их не салит. Одному из «козлят» не достаётся «домика». Он убегает между «домиками» и большим кругом от «волка», который стремится его осалить. Осалил – меняются ролями, не осалил – останется «волком», и игра начинается сначала.

I вариант: роль «волка» выполняет воспитатель

II вариант: не один «волк», а два или три.

III вариант: детям предлагается не бегать, а прыгать на двух ногах

Схема игровой деятельности:



20.Лиса и зайцы («Рувас æмæ тæрхъустæ»)

Цель игры: упражнять ребят в беге; развивать быстроту, ловкость, ориентировку в пространстве.

Правила игры: «зайцы» не имеют права выбегать за пределы поля. «Заяц» считается пойманным, если «лиса» схватит его за руку или коснётся плеча.

Оборудование и атрибуты: шапочки для лисы и зайцев, мел.

Считалка:

Косой, косой, не ходи босой,

А ходи обутой, Лапочки закутай.

Если будешь ты обут, Лисы зайца не найдут,

Не найдет тебя лиса ... Выходи – тебе играть

Содержание игры: На земле рисуют «клетку» - круг диаметром 3-5 м. вокруг неё становятся дети – «зайцы», которые по уговору выбирают «заячьего короля». Он входит в середину «клетки» и говорит, указывая при каждом слове по очереди на каждого играющего.

- Заяц, заяц, где ты был?

- В болоте.

- Что делал?

-Траву жал.

- Где спрятал?

- Под колодой.

- Кто унёс?

- Заяц.

- Кто ловит?

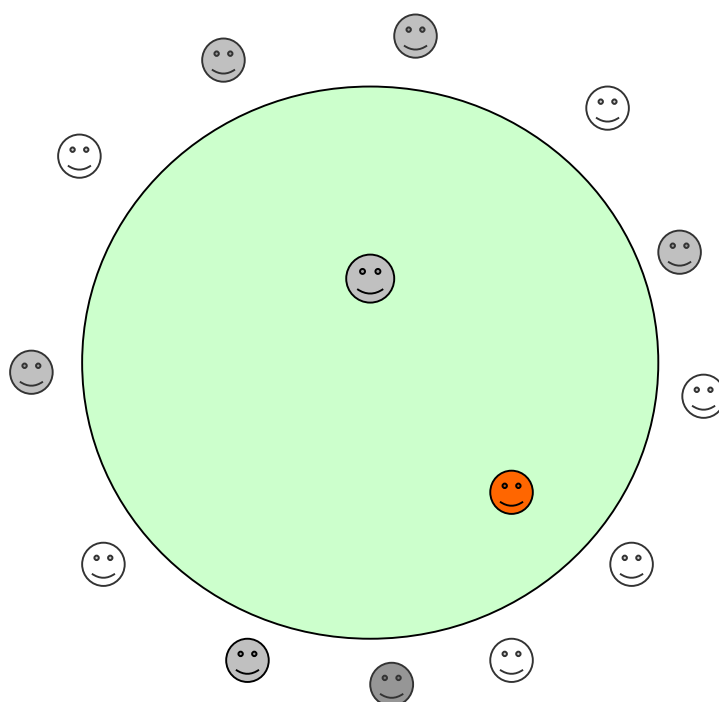
- Лиса!

При последнем слове все игроки разбегаются, а тот, на кого выпало слово «лиса», начинает их ловить и отводит пойманных в «клетку», где они должны находиться до конца игры. Так продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все «зайцы»

I вариант: на роль «заячьего короля» выбрать воспитателя

II вариант: заменить «лису» на «волка».

Схема игровой деятельности к игре «Лиса и зайцы»



21.Котята («Гæдыйы лæппынтæ»)

Цель игры: упражнять детей в легком беге; развивать быстроту, ловкость, ориентировку в пространстве; воспитывать честность, справедливость, фантазию.

Правила игры: Кошка может начать ловить котят не только тогда, когда они замешкаются, но и в случае неправдоподобного ответа.

Оборудование и атрибуты: шапочки кошки, мел.

Считалка: Помогали два кота,
Вот и нет теперь кита!
Ты не веришь другу?
Выходи из круга!

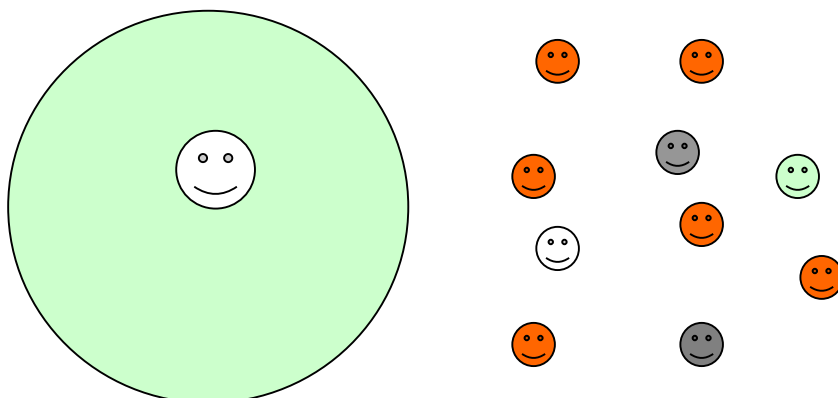
Содержание игры: На земле чертят линию – «улицу» метрах в 6-8 пред ней – круг («дом»). «Кошка» заходит в «дом», играющие «котята» подходят к ней на 2 шага, и «кошка» спрашивает:

- Котятки-ребятки, вы где были?
- В саду!
- А что там делали?
- Цветы рвали!
- А где же эти цветы?

Количество вопросов и ответов зависит от фантазии и сообразительности играющих. Как только «котята» при ответах допустят паузу, «кошка» кричит: «Ах вы, обманщики!» - и старается поймать кого-либо из них. Чтобы спастись, «котята» должны убежать на улицу, т.е. стать на линию, взявшись за руки. Того, кого «кошка» поймает, она уводит в «дом». Спустя некоторое время к «дому» подходят остальные «котята», и всё начинается сначала. Игра продолжается, пока «кошка» не отведёт в «дом» всех «котят».

1 вариант: роль «кошки» выполняет воспитатель.

Схема игровой деятельности:



22. Козы и пастух («Фийау æмæ сæгътæ»)

Цель игры: Упражнять ребят в беге в рассыпную, в прыжках на одной ноге; развивать быстроту, ловкость, ориентировку в пространстве; воспитывать умение играть в коллективе.

Правила игры: Козы не имеют права выходить за пределы круга. Нарушивший это правило считается пойманным. При ловле «коз» «пастух» может прыгать то на левой, то на правой ноге.

Оборудование и атрибуты: шапочки козам, мел.

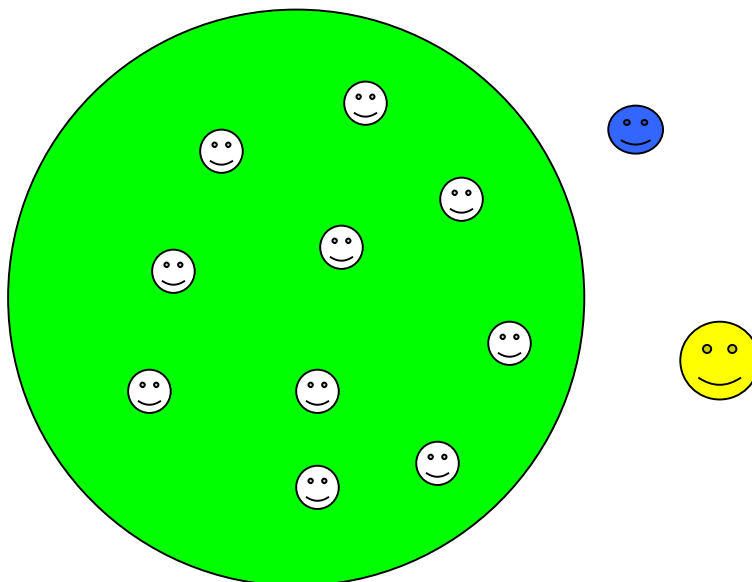
Считалка: Шла коза по мостику,
И виляла хвостиком,
Зацепила за перила,
Прямо в Терек угодила.
Кто не верит – это он,
Выходи из круга вон!

Содержание игры: «Козы» становятся внутрь круга, а «пастух» - за кругом. По сигналу водящего «пастух» входит в круг, прыгая на одной ноге, старается осалить как можно больше «коз». Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все «козы». Если «пастух» устаёт выходит из круга и отдыхает.

I вариант: роль «пастуха» выполняет воспитатель

II вариант: выбирают несколько «пастухов». Подсчитывают количество пойманных «коз» у каждого «пастуха».

Схема игровой деятельности:



23. Яблоко («Фәткъуы»)

Цель игры: упражнять ребят в беге по кругу, в приседании на корточки; развивать быстроту, ловкость.

Правила игры: игрокам, бегущим по кругу, не разрешается разъединять руки. Из двух игроков, нарушивших это правило, один выходит из игры (тот, у кого оказалась свободной правая рука).

Считалка: Катилось яблоко

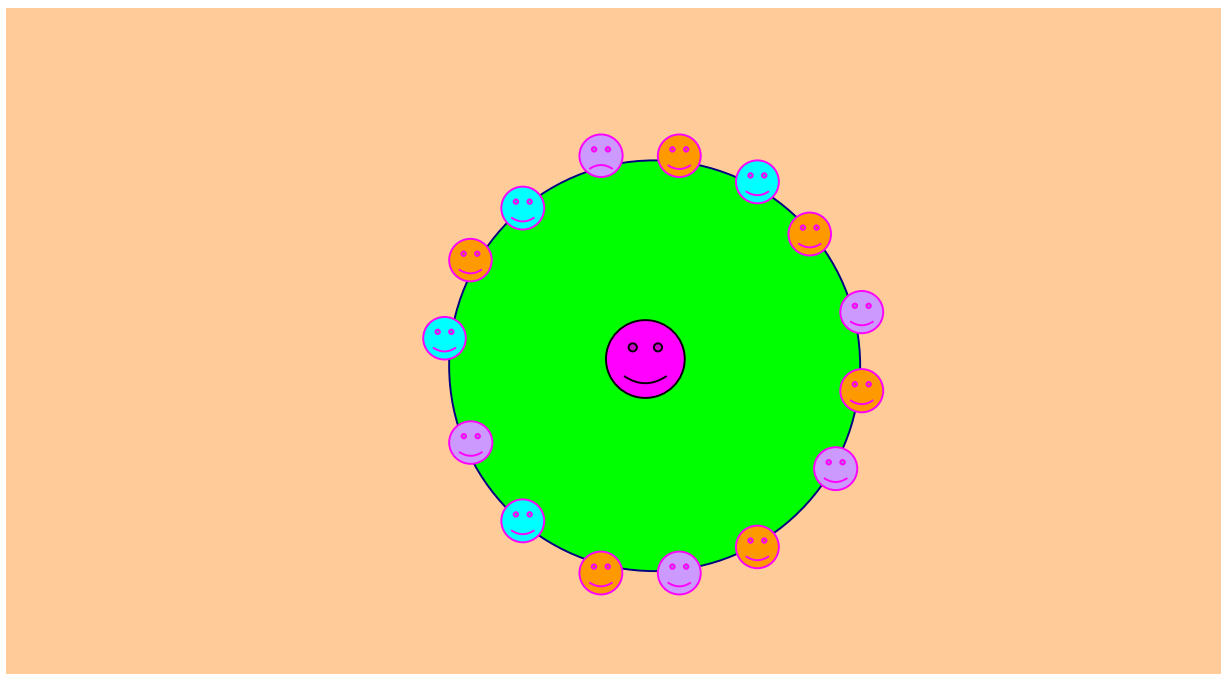
Мимо сада,
Мимо огорода,
Мимо забора;
Кто его поднимет,
Тот вон выйдет!

Содержание игры: Играющие, взявшись за руки, образуют круг, в центре которого находится ведущий, выбранный с помощью считалки. Игроки бегут по кругу под слова ведущего: «Яблоко, червивое яблоко, ветер дует, оно падает». Как только произнесено последнее слово, все игроки должны быстро присесть на корточки, не делая ни шага. Тот, кто упадёт или сделает хотя бы один шаг, выходит из игры. Она продолжается до тех пор, пока в кругу останется 3-4 участника. Они считаются победителями.

I вариант: роль ведущего выполняет воспитатель

II вариант: по кругу прыгать на одной ноге, а потом присесть.

Схема игровой деятельности:



24. «Лесные звери»

Цель игры: упражнять детей в беге, прыжках; развивать ориентировку в пространстве.

Правила игры: «Звери должны выйти на «лесную поляну» только по сигналу и изображать зверей по всей полянке. По сигналу водящего («Раз, два, три!» - хлопок в ладоши), звери не успевшие спрятаться в «домики», выбывают из игры.

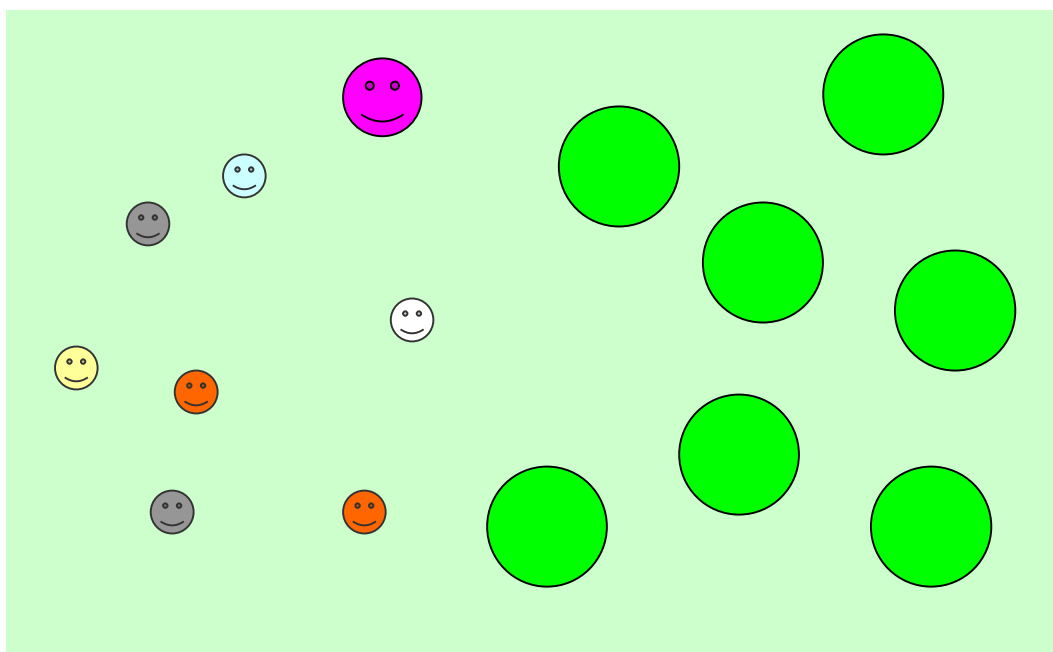
Оборудование и атрибуты: шапочки для зверей, мел

Содержание игры: По сигналу водящего «Солнышко!»- дети изображают зверей, выбегают на «лесную поляну». По сигналу «(«Раз, два, три!» - хлопок в ладоши) звери, не успевшие спрятаться в домики, выбывают из игры

I вариант: роль водящего выполняет воспитатель

II вариант: использовать в игре не «зверей», а «птиц».

Схема игровой деятельности:



25.«Дымгæ æмæ бæлæстæй хъазт» (Ветер и деревьев)

Цель игры: развивать внимание, умение действовать по сигналу; воспитывать организованность, самостоятельность, выдержку, ответственность за результат совместных действий.

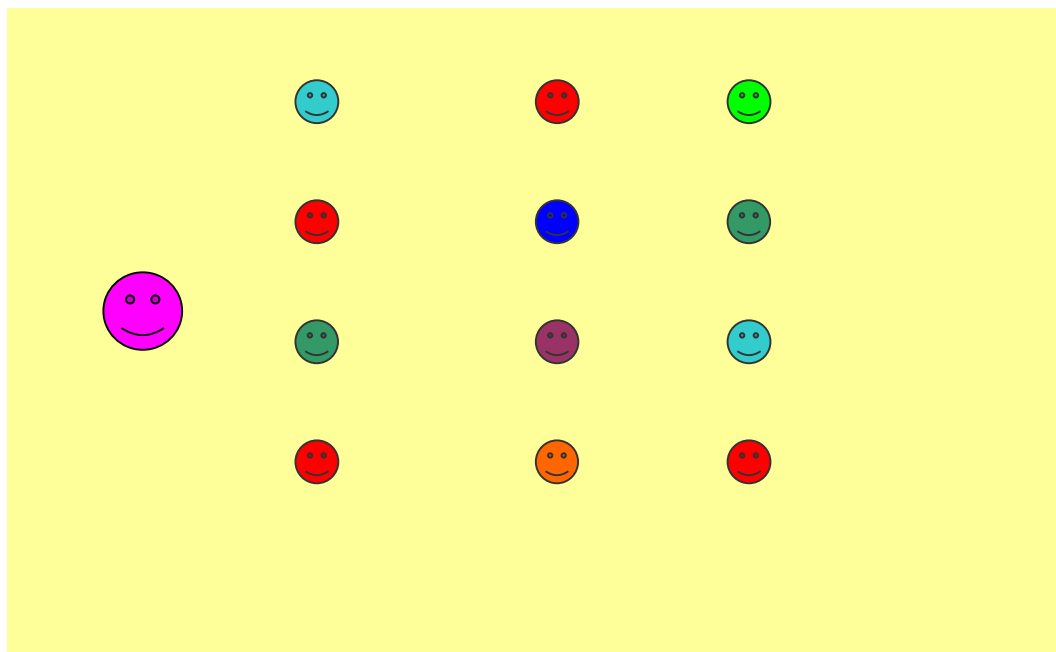
Правила игр: эту игру можно проводить как на площадке, так и зале, количество играющих не ограничено. В процессе игры дети должны имитировать силу ветра и, чем сильнее дует ветер, тем громче шум ребят, чем слабее дует ветер, тем тише шум ребят. Нужно следить за тем, чтобы дети последовательно выполняли все движения. Продолжительность игры 1,5-2 минуты.

Водящий выбирается с помощью жеребьевки.

Содержание игры: дети размещаются на площадке лицом к воспитателю. Воспитатель обращается к детям: «Вы, дети, деревья, ваши руки – ветки, ваши пальцы – листья. Но вот, подул ветер и листья, зашевелились». Дети начинают двигать руками. Ветер усилился, - говорит воспитатель, зашевелились ветки». Дети начинают двигать пальцами в разные стороны. «Ветер подул ещё сильнее, зашатались деревья». Дети начинают делать круговые движения туловищем, одновременно двигая руками и пальцами. «Ветер стал тише». Дети медленно прекращают двигать корпусом, но руки и пальцы работают. «Ветер стал успокаиваться». Дети прекращают двигать руками. «Ветер утих». Дети перестают двигать пальцами.

1 вариант: роль водящего выполняет воспитатель

Схема игровой деятельности:



27.Чепена (Игра с речитативом)

Цель игры: упражнять детей в выполнении различных ОВД; развивать внимание, умение действовать по сигналу; воспитывать организованность, самостоятельность.

Правила игры: действовать по сигналу и руководству водящего. Ценность игры заключается в том, что она сочетается с музыкальным сопровождением.

Содержание игры: все дети могут стоять по кругу или в шеренгу. Водящий может свободно располагаться на площадке. Лица детей располагаются так, чтобы они были обращены к водящему. Водящий чепена начинает игру словами, и одновременно делает какое - то движение, играющие произносят свой речитатив и выполняют движения водящего. Так, например:

Водящий чепена произносит: «Гахиз кьахæй чепена». Одной ногой делает подскок на правой ноге. То же самое делают играющие за водящим на левой ноге.

Водящий: «Цомут размæ чепена» - пошли вперед чепена» и делает несколько шагов вперед. Играющие: «Ой, ой чепена» и тоже двигаются вперед. Водящий: «Цомут фæстаемæ чепена» - «пошли назад чепена» и делает несколько шагов назад. Играющие «Ой, ой чепена» и повторяют и это движение.

Водящий: «Цæй æрбадæм чепена» - «Давай сядем чепена», водящий приседает. То же самое повторяют играющие с припевом: «Ой, ой чепена».

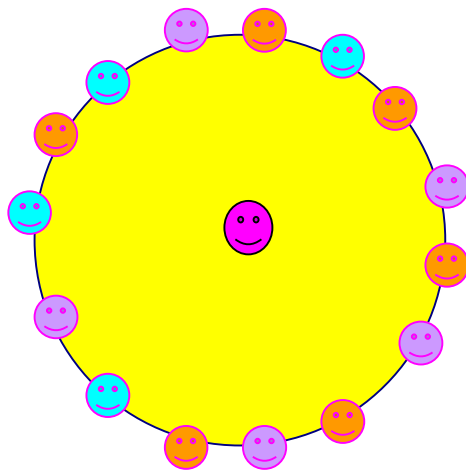
Водящий: «Цæйут систæм чепена»- «Давай встанем чепена», встает, играющие повторяют и это его движение.

Водящий: «Цæй скафæм чепена» - «Давай спляшем чепена» и начинает пританцовывать. Играющие произносят: «Ой, ой скафæм чепена» - «Ой, ой станцуем чепена» и начинают под осетинскую мелодию танцевать.

I вариант: роль водящего выполняет воспитатель.

II вариант: менять поочередность движений по желанию ведущего.

Схема игровой деятельности:



27. Слепой медведь (Куырм арс)

Цель игры: упражнять детей в беге в рассыпную; развивать пространственно – слуховую ориентацию, внимание, умение действовать по сигналу; воспитывать организованность.

Правила игры: игру можно проводить как в помещении (зале, площадках), так и на площадке, однако площадку для игры необходимо ограничить, особенно важно на улице. (Во избежание травм, ушибов). Воспитатель должен следить, чтобы водящий не подглядывал. Если «медведь» долго не сможет никого запятнать, воспитателю должен заменить его, чтобы не снижать эмоционального воздействия игры. В процессе игры дети не должны шуметь, кричать, иначе хлопki не будут слышны водящему. Это условие молчание – приучает детей к сдерживанию своих эмоций.

Оборудование и атрибуты: шапочка для «медведя», по две палочки, на каждого играющего ребенка (одна – гладкая, другая – с зубчиками), платок.

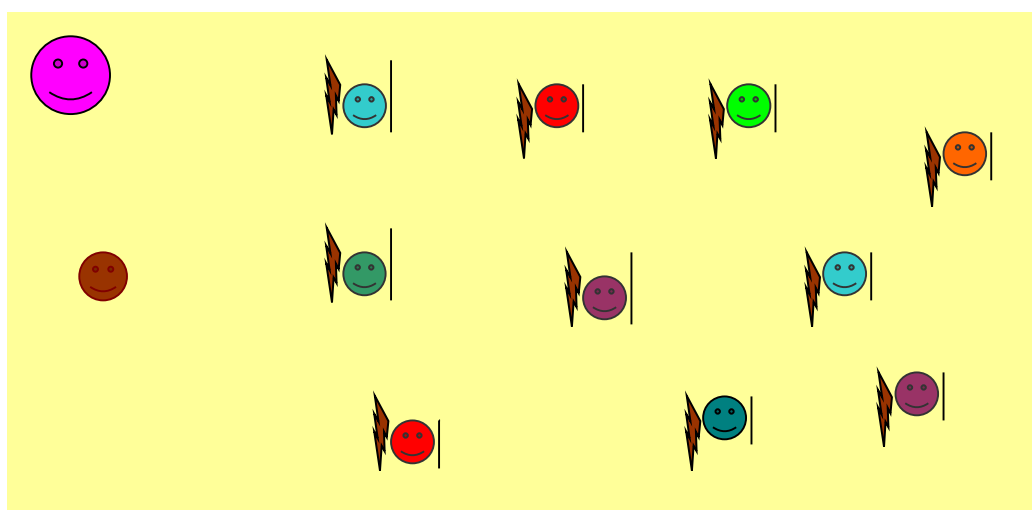
Считалка: Шел медведь

По крутым горам,
Малинку собрал,
Положил на травку.
Кто малинку возьмет,
Тот вон пойдет!

Содержание игры: играющие свободно размещаются на площадке. У каждого игрока две палочки: одна гладкая, другая с зубцами. Игроки выбирают водящего – «медведя», которому завязывают глаза. По сигналу воспитателя дети водят одной палкой по зубцам другой; возникает дрожащий звук. Медведь идет на звук, стараясь отыскать игрока. Тот, кого он запятнает, становится водящим.

I вариант: проводить игру с хлопками.

Схема игровой деятельности:



28. Гаккырис- Гаккырис

Цель игры: упражнять детей в прыжках в длину, развивать физические качества: ловкость, быстроту, выдержку.

Правила игры: в игре могут принимать участие, как мальчики, так и девочки. Число играющих неограниченно. Игру можно проводить на площадке и в спортивном зале. Если игру проводить в зале, то взамен лунок, чертятся мелом небольшие круги, внутри которых располагаются участники игры. В этом случае можно игрокам можно разрешить время от времени касаться руками пола. Игрок считается битым, если ступня его сместится и окажется за чертой круга. Воспитатель должен следить за тем, чтобы водящий не ударял ногой сидящего, а слегка только подталкивать его. Сидящим не разрешается поддерживать друг друга, вскакивать, поворачиваться лицом к водящему. Если водящий устал подпрыгивать на одной ноге, может сменить ногу по мере усталости. Воспитатель должен следить внимательно за игрой, и тем самым регулировать физическую нагрузку в игре. Смена водящих должна проходить быстро. Если участников много, можно выбрать двух водящих, один проходит за кругом, а другой внутри, в этом случае смена происходит по очереди.

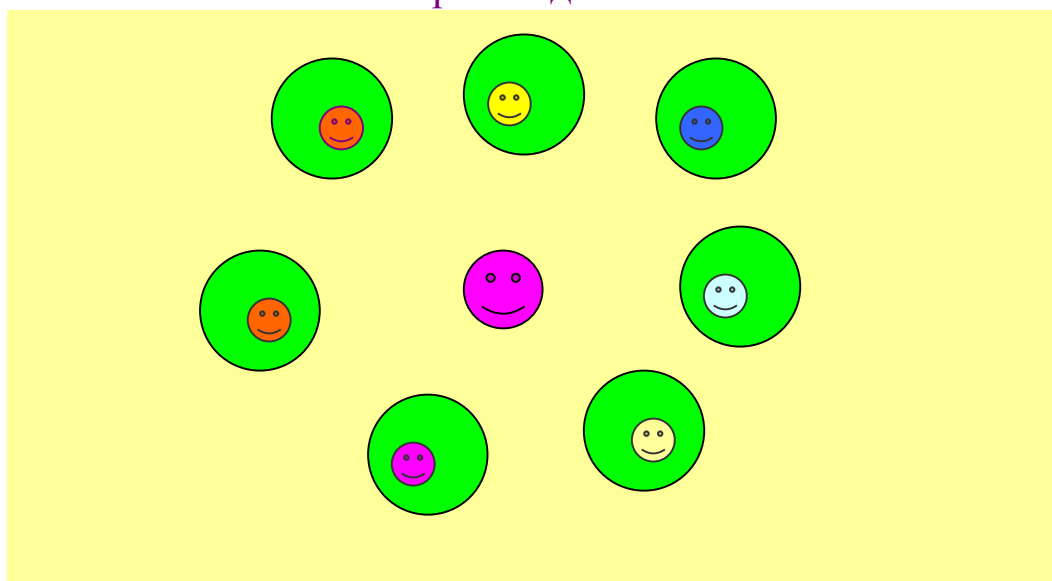
Оборудование и атрибуты: мел или обручи.

Считалка: Я пойду куплю дуду,
Я на улицу пойду.
Громче дудочка, дуди.
Мы играем, ты води!

Содержание игры: по кругу на расстоянии 40 см друг против друга – небольшие лунки. Игроки приседают в эти лунки на корточки. Водящий, подпрыгивает на одной ноге, старается с места кого –нибудь из игроков. Тот, кого он толкнёт первым, и становится водящим, а другой занимает его место в кругу.

1 вариант: роль водящего выполняет воспитатель.

Схема игровой деятельности:



29. Гандзæй (отгадай)

Цель игры: учить детей справедливо оценивать личные и общекомандные результаты, строго выполнять правила игры, радоваться успехам товарищей, не падать духом в случае поражения.

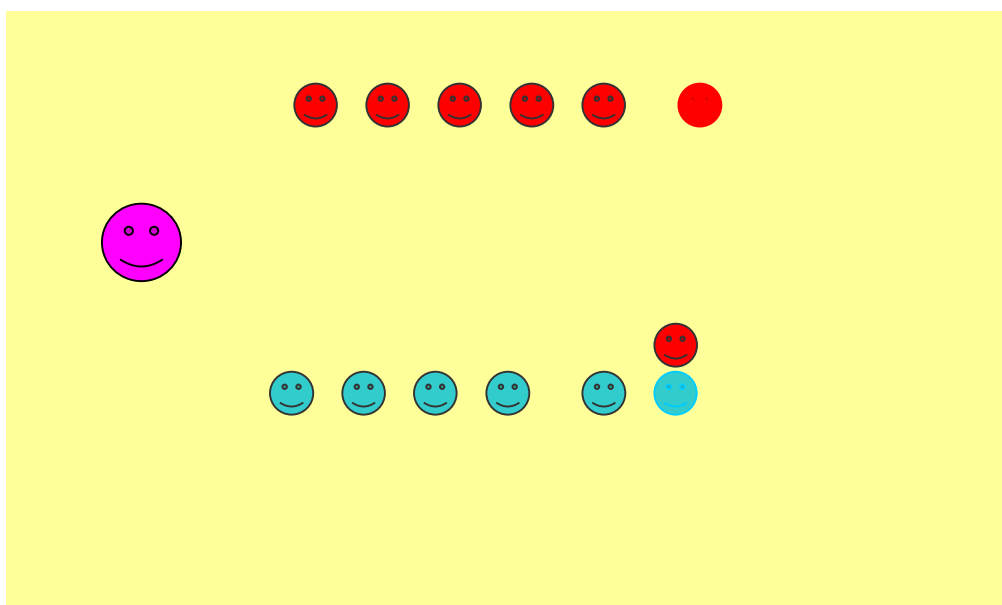
Правила игры: Воспитатель должен следить за тем, чтобы игра велась честно, без подсказок. Ведущего назначает воспитатель втайне от первой шеренги. Расстояние до условленного места устанавливается с учетом возраста детей. Проигравшая команда выполняет прыжки или приседания,

Содержание игры: число играющих не ограничено. В игре участвуют две команды. Дети выстраиваются в две шеренги, одна в затылок другой. Стоящие в первой шеренге закрывают глаза ладонями. По команде воспитателя обе шеренги идут вперед до условленного места. В это время кто-нибудь из игроков второй шеренги кладет руку на спину одному из первой шеренги и ведет его до назначенного места. Если ведущий будет угадан, то команда выиграла.

I вариант: проигравшая команда выполняет приседания

II вариант: проигравшая команда исполняют песню, читает стихи

Схема игровой деятельности:



30. « Хърихъупытæй хъазт» (Журавли)

Цель игры: развивать коммуникативные качества, развивать координацию движений, воспитывать организованность, настойчивость, чувство товарищества.

Правила игры: в данной игре могут участвовать 10-12 человек. Игра для мальчиков и девочек. От игроков требуется быстрая ориентация в обстановке, хорошая наблюдательность, быстрая реакция. Действия «журавлей» должны быть четкими и согласованными. Состязание в игре вызывает веселое оживление среди играющих и зрителей. При большом количестве участников можно образовать две колонны, которые играют самостоятельно. Воспитатель должен строго следить за тем, чтобы дети не допускали захвата в колонне. Вовремя производить замену водящего, если тот не сможет поймать «журавля».

Оборудование и атрибуты: шапочки для «волка» и «журавля- вожака»

«Волк» и «журавль-вожак» выбираются с помощью жеребьевки

Содержание игры: выбирают «вожака и «волка». Играющие становятся в колонну по одному, каждый обхватывает талию впереди стоящего. «Вожак» стоит во главе колонны, «волк» – в пяти шагах от «вожака» лицом к колонне. По сигналу руководителя «волк» бросается к колонне, стремится захватить одного из «журавлей». «Вожак» защищает своих «журавлей», причём он должен всегда оказываться лицом к «волку», колонна за «вожаком» должна быстро перемещаться, не допуская захвата. «Волк» имеет право нападать на любого участника игры, кроме «вожака». Как только «волку» удастся захватить «журавля». «Вожак» становится «журавлем», «волк»- «вожаком». А пойманный «журавль» становится «волком». Если «волк» за одну – две минуты не поймает ни одного «журавля», выбирается новый «волк»

Игра «Журавли» напоминает русскую игру «Наседка и цыплята». Разница в том, что «коршун» старается захватить «цыпленка», который находится в конце колонны, а в «Журавлях» «волк» имеет право захватить любого из играющих, кроме «вожака». Это положение намного осложняет игру. Каждый игрок должен стараться не попасть в лапы «волку» и одновременно помочь товарищу. Такой вариант игры способствует воспитанию чувства взаимной выручки, помощи.

I вариант: вариант игры «Наседка и цыплята»

Схема игровой деятельности к игре «Хърихъупытæй хъазт» («Журавли»)



СЧИТАЛКИ

1. Заяц белый, куда бегал?
В лес дубовый! — Что там делал?
Лыко драл! — Куда клал?
Под колоду! — Кто украл?
Родион! — Выйди вон!

2. Раз, два, три, четыре, пять,
Шесть, семь, восемь, девять, десять.
Выплывает белый месяц!
Кто до месяца дойдет,
Тот и прятаться пойдет!

3. Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети
И кричали: «Кук! Мак!»
Убирай один кулак!

Для использования этой считалки играющие встают в круг и выставляют руки с сжатыми кулаками. Считавший на каждое слово ударяет поочередно по каждому кулаку. Кулак, на который падает последнее слово считалки, убирается. Ребенок, убравший оба кулака, выходит

4. Раз, два, три, Четыре, пять!
Вышел зайчик погулять.
Вдруг охотник выбегает,
Прямо в зайчика стреляет.
Пиф! Паф! – Не попал,
Серый зайчик – убежал!

5. Конь ретивый с длинной гривой
Скачет, скачет по полям
Тут и там! Тут и там!
Где проскачет он — Выходи из круга вон!

6. Раз, два, три, четыре!
Жили мышки на квартире;
Чай пили, Чашки били,
По три денежки платили!
Кто не хочет платить — Тому и водить!

Пальчиковая гимнастика

Игра «Этот пальчик». (Пальцы разомкнуты. Поочередно загибаются все пальцы, начиная с большого пальца. Пальцы крепко сжаты в кулак, затем кулак энергично разжимается, пальцы разомкнуты).

Игра «Ну-ка, братцы, за работу!». (Пальцами правой руки поочередно загибаем пальцы левой руки, начиная с большого пальца).

Игра «Прятки». (Энергично сжимаем и разжимаем кулачки и показываем ладошки).

Игра «На поляне». (Текст сопровождается демонстрацией: изображаем дом, замок, ворота). Игра «На прогулку». (Разжимаем пальцы из кулака по одному, начиная с большого пальца, ритмично разжимаем и сжимаем все пальцы вместе).

Игра «По грибы». (Пальцы сжаты в кулак, затем поочередно отгибаем).

Дыхательная гимнастика

«Качели». Ребенку, находящемуся в положении лежа, кладут на живот в области диафрагмы легкую игрушку. Вдох и выдох – через нос. Взрослый произносит рифмовку: Качели вверх (вдох), Качели вниз (выдох), Крепче ты, дружок, держись.

«Дерево на ветру». ИП: сидя на полу, скрестив ноги (варианты: сидя на коленях или на пятках, ноги вместе). Спина прямая. Поднимать руки вверх над головой с вдохом и опускать вниз, на пол перед собой с выдохом, немного сгибаясь при этом в туловище, будто гнется дерево.

«Дровосек». Встаньте прямо, ноги чуть шире плеч. На вдохе сложите руки топориком и

поднимите их вверх. Резко, словно под тяжестью топора, вытянутые руки на выдохе опустите вниз, корпус наклоните, позволяя рукам "прорубить" пространство между ногами. Произнесите "бах". Повторите с ребенком 6-8 раз.

«Сердитый ежик». Встаньте, ноги на ширине плеч. Представьте, как ежик во время опасности сворачивается в клубок. Наклонитесь как можно ниже, не отрывая пятки от пола, обхватите руками грудь, голову опустите, произнесите на выдохе "п-ф-ф" - звук, издаваемый сердитым ежиком, затем "ф-р-р" - а это уже довольный ежик. Повторите с ребенком 3-5 раз.

«Надуй шарик». ИП: ребёнок сидит или стоит. «Надувая шарик» широко разводит руки в стороны и глубоко вдыхает, затем медленно сводит руки, соединяя ладони перед грудью и выдувает воздух – ффф. «Шарик лопнул»-хлопнуть в ладоши, «из шарика выходит воздух» - ребенок произносит: «шшш», вытягивая губы хоботком, опуская руки оседая, как шарик, из которого выпустили воздух.

«Листопад». Вырезать из цветной бумаги различные осенние листья и объяснить ребенку, что такое листопад. Предложить ребенку подуть на листья, так, чтобы они полетели. Попутно можно рассказать, какие листочки с какого дерева упали.

«Гуси летят». Медленная ходьба. На вдох – руки поднять в стороны, на выдох - опустить вниз с произнесением длинного звука «г-у-у-у».

«Пушок». Привяжите на верёвочку лёгкое пёрышко. Предложите ребёнку дуть на него. Необходимо следить за тем, чтобы вдох делался только носом, а выдох - через сложенные трубочкой губы.

«Жук». ИП: малыш стоит или сидит, скрестив руки на груди. Разводит руки в стороны, поднимает голову – вдох, скрещивает руки на груди, опускает голову – выдох: «жу-у-у – сказал крылатый жук, посижу и пожужжу».

«Петушок». ИП: стоя прямо, ноги врозь, руки опустить. Поднять руки в стороны (вдох), а затем хлопнуть ими по бедрам (выдох), произносить «ку-ка-ре-ку».

«Ворона». ИП: ребёнок стоит прямо, слегка расставив ноги и опустив руки. Вдох - разводит руки широко в стороны, как крылья, медленно опускает руки и произносит на выдохе: «каррр», максимально растягивая звук [р].

«Паровозик». Ходьба, делая попеременные движения руками и приговаривая: «чух-чух-чух». Через определенные промежутки времени можно останавливаться и говорить «ту- тууу». Продолжительность – до 30 секунд.

ХИТРАЯ ЛИСА (старшая группа)

Задачи: Развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.

Описание: Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга очерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит: «Я иду искать в лесе хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит: «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.

Правила:

Лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в 3 раз хором спросят и лиса скажет: «Я здесь!»

Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису.

Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.

Варианты: Выбираются 2 лисы.

МЫШЕЛОВКА (старшая группа)

Задачи: Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражнять в беге, приседании, построении в круг, ходьбе по кругу. Способствовать развитию речи.

Описание: Играющие делятся на 2 неравные группы. Меньшая, образует круг – мышеловку. Остальные – мыши, они находятся вне круга. Играющие, изображающие мышеловку берутся за руки и начинают ходить по кругу, приговаривая «Ах как мыши надоели, все погрызли, все поели. Берегитесь же плутовки, доберемся мы до вас, вот поставим мышеловку – переловим всех сейчас». Дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее, по слову воспитателя «Хлоп» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают – мышеловка захлопнулась. Играющие, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями.

Правила:

Лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по сигналу воспитателя «Лиса!».

Варианты: Увеличить число ловишек – 2 лисы. Курам взбираться на гимнастическую стенку.

Передай – встань (старшая группа)

Задачи: Воспитывать у детей чувство товарищества, развивать ловкость, внимание. Укрепляются мышцы плеч и спины.

Описание: Играющие строятся в две колонны, на расстоянии двух шагов одна от другой. В каждой стоят друг от друга на расстоянии вытянутых рук. Перед колоннами проводится черта. На нее кладутся два мяча. По сигналу «сесть» все садятся, скрестив ноги. По сигналу «передай» первые в колоннах берут мячи и передают их через голову позади сидящим, затем они встают и поворачиваются лицом к колонне. Получивший мяч передает его назад через голову, затем встает и тоже поворачивается лицом к колонне и т.д. Выигрывает колонна, которая правильно передала и не роняла мяч.

Правила: Передавать мяч только через голову и сидя. Вставать только после передачи мяча позади сидящему. Не сумевший принять мяч бежит за ним, садится и продолжает игру.

Варианты: Передавать мяч вправо или влево, поворачивая корпус.

Найди мяч (старшая группа)

Задачи: Развивать у детей наблюдательность, ловкость.

Описание: Все играющие становятся в круг вплотную, лицом к центру. Один играющий становится в центр, это говорящий. Играющие держат руки за спиной. Одному дают в руки мяч. Дети начинают передавать мяч друг другу за спиной. Водящий старается угадать у кого мяч. Он может попросить каждого из играющих показать свои руки, сказав «руки». Играющий протягивает обе руки вперед, ладонями кверху. Тот у кого оказался мяч или кто уронил его, становится в середину, а водящий на его место.

Правила: Мяч передают в любом направлении. Мяч передают только соседу. Нельзя передавать мяч соседу после требования водящего показать руки.

Варианты: Ввести в игру два мяча. Увеличить число водящих. Тому у кого оказался мяч дать задание: попрыгать, станцевать и т.п.

Два мороза (старшая группа)

Задачи: Развивать у детей торможение, умение действовать по сигналу (по слову). Упражнять в беге с увертыванием в ловле. Способствовать развитию речи.

Описание: На противоположных сторонах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются на одной стороне площадки. Воспитатель выделяет двух водящих, которые становятся посередине площадки между домами, лицом к детям. Это Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос. По сигналу воспитателя «Начинайте», оба Мороза говорят: «Мы два брата молодые, два мороза удалые. Я - Мороз Красный Нос. Я - Мороз Синий Нос. Кто из вас решится, в путь-дороженьку пуститься?» Все играющие отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз» и перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, т.е. коснуться рукой. Замороженные останавливаются там, где их захватил мороз и так стоят до окончания перебежки всех остальных. Замороженных подсчитывают, после они присоединяются к играющим.

Правила: Играющие могут выбегать из дома только после слова «мороз». Кто выбежит раньше и кто останется в доме, считаются замороженными. Тот, кого коснулся Мороз, тотчас же останавливается. Бежать можно только вперед, но не назад и не за пределы площадки.

Варианты: За одной чертой находятся дети Синего Мороза, за другой дети Красного. На сигнал «синие», бегут синие, а Красный Мороз ловит и наоборот. Кто больше поймает.

Карусель (старшая группа)

Задачи: Развивать у детей ритмичность движений и умение согласовывать их со словами. Упражнять в беге, ходьбе по кругу и построении в круг.

Описание: Играющие образуют круг. Воспитатель дает детям шнур, концы которого связаны. Дети, взявшись правой рукой за шнур, поворачиваются налево и говорят стихотворение: «Еле, еле, еле, еле, завертелись карусели. А потом кругом, кругом, все бегом, бегом, бегом». В соответствии с текстом стихотворения дети идут по кругу, сначала медленно, потом быстрее, затем бегут. Во время бега воспитатель приговаривает: «По-бе-жа-ли». Дети бегут 2 раза по кругу, воспитатель меняет направление движения, говоря: «Поворот». Играющие поворачиваются кругом, быстро перехватывая шнур левой рукой и бегут в другую сторону. Затем воспитатель продолжает вместе с детьми: «Тише, тише, не спишите, карусель остановите. Раз, два, раз, два, вот и кончилась игра!». Движения карусели становятся все медленней. При словах «вот и кончилась игра» дети опускают шнур на землю и расходятся.

Правила: Занимать места на карусели можно только по звонку. Не успевший занять место до третьего звонка, не принимает участия в катании. Делать движения надо согласно тексту, соблюдая ритм.

Варианты: Каждый должен занять свое место. Шнур положить на пол, бегая по кругу за ним.

Мышеловка (старшая группа)

Задачи: Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражняться в беге и приседании, построении в круг и ходьбе по кругу. Способствовать развитию речи.

Описание: Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая образует круг-«мышеловку», остальные «мыши»- они находятся вне круга. Играющие, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу, приговаривая: «Ах, как мыши надоели, все погрызли, все поели. Берегитесь же, плутовки, доберемся мы до вас. Вам поставим мышеловки, переловим всех сейчас». Дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. По слову воспитателя: «хлоп», дети стоящие по кругу, опускают руки и приседают-мышеловка захлопнулась. Играющие, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями.

Правила: Опускать сцепленные руки по слову «хлоп». После того, как мышеловка захлопнулась, нельзя подлезать под руки

Варианты: Если в группе много детей, то можно организовать две мышеловки и дети будут бегать в двух.

«Угадай, кого поймали» (старшая группа)

Задачи: Развивать наблюдательность, активность, инициативу. Упражнять в беге, в прыжках.

Описание: Дети сидят на стульчиках, воспитатель предлагает пойти погулять в лес или на полянку. Там можно увидеть птичек, жучков, пчел, лягушек, кузнечиков, зайчика, ежика. Их можно поймать и принести в живой уголок. Играющие идут за воспитателем, а затем разбегаются в разные стороны и делают вид, что ловят в воздухе или присев на землю. «Пора домой»- говорит воспитатель и все дети, держа живность в ладошках, бегут домой и занимают каждый свой стульчик. Воспитатель называет кого-нибудь из детей и предлагает показать, кого он поймал в лесу. Ребенок имитирует движения пойманного зверька. Дети отгадывают, кого поймали. После они снова идут гулять в лес.

Правила: Возвращаться по сигналу «Пора домой».

Варианты: Поездка на поезде (сидят на стульчиках, имитируют руками и ногами движения и стук колес).

«Мы веселые ребята» (старшая группа)

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по словесному сигналу. Упражнять в беге по определенному направлению с увертыванием. Способствовать развитию речи.

Описание: Дети стоят на одной стороне площадки. Перед ними проводится черта. На противоположной стороне также проводится черта. Сбоку от детей, на середине, между двумя линиями, находится ловишка, назначенный воспитателем. Дети хором произносят: «Мы веселые ребята, любим бегать и скакать, ну, попробуй нас догнать. Раз, два, три- лови!» После слова «лови», дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет бегущих. Тот, кого ловишка дотронулся, прежде чем играющий пересек черту, считается пойманным и садится возле ловишки. После 2-3 перебежек производится пересчет пойманных и выбирается новый ловишка.

Правила: Перебегать на другую сторону можно только после слова «лови». Тот, до кого дотронулся ловишка отходит в сторону. Того, кто перебежал на другую сторону, за черту, ловить нельзя.

Варианты: Ввести второго ловишку. На пути убегающих- преграда- бег между предметами.

«Стадо и волк» (старшая группа)

Задачи: Развивать умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в ходьбе и быстром беге.

Описание: На одной стороне площадки очерчиваются кружки, квадраты. Это постройки: телятник, конюшня. Остальная часть занята «лугом». В одном из углов на противоположной стороне находится «логово волка» (в кружке). Воспитатель назначает одного из играющих «пастухом», другого- «волком», который находится в логове. Остальные дети изображают лошадей, телят, которые находятся на скотном дворе, в соответствующих помещениях. По знаку воспитателя «пастух» по очереди подходит к «дверям» телятника, конюшни и как бы открывает их. Наигрывая на дудочке, он выводит все стадо на луг. Сам он идет позади. Играющие, подражая домашним животным щиплют траву, бегают, переходят с одного места на другое, приближаясь к логову волка. «Волк»- говорит воспитатель, все бегут к пастуху и становятся позади

него. Тех, кто не успел добежать до пастуха, волк ловит и отводит в логово. Пастух отводит стадо на скотный двор, где все размещаются по своим местам.

Правила: Волк выбегает из логова только после слова «волк». Одновременно с выбегающим волком все играющие должны бежать к пастуху. Не успевших встать позади пастуха, волк уводит к себе.

Варианты: В игру включить «водопой», нагибаются и как бы пьют воду.

«Гуси – Лебеди» (старшая группа)

Задачи: Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу. Упражняться в беге с увертыванием. Содействовать развитию речи.

Описание: На одном конце площадки проводится черта-«дом», где находятся гуси, на противоположном конце стоит пастух. Сбоку от дома- «логово волка». Остальное место- «луг». Одного воспитатель назначает пастухом, другого волком, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей пастись на луг. Гуси ходят, летают по лугу. Пастух зовет их «Гуси, гуси». Гуси отвечают: «Га-га-га». «Есть хотите?». «Да-да-да». «Так летите». «Нам нельзя. Серый волк под горой, не пускает нас домой». «Так летите как хотите, только крылья берегите». Гуси расправив крылья, летят через луг домой, а волк выбегает, пресекает им дорогу, стараясь поймать побольше гусей (коснуться рукой). Пойманных гусей волк уводит к себе. После 3-4 перебежек подсчитывается число пойманных, затем назначается новый волк и пастух.

Правила: Гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов «Так летите, как хотите, только крылья берегите». Волк может ловить гусей на лугу до границы дома.

Варианты: Увеличить расстояние. Ввести второго волка. На пути волка преграда- ров, который надо перепрыгнуть.

Кто скорей снимет ленту (старшая группа)

Задачи: Развивать у детей выдержку, умение действовать по сигналу. Дети упражняются в быстром беге, прыжках.

Описание: На площадке проводится черта, за которой дети строятся в несколько колонн по 4-5 человек. На расстоянии 10-15 шагов, напротив колонн натягивается веревка, высота на 15 см. выше поднятых вверх рук детей. Против каждой колонны на эту веревку накидывается лента. По сигналу «беги» все стоящие первыми в колоннах бегут к своей ленте, подпрыгивают и сдергивают ее с веревки. Снявший ленту первым, считается выигравшим. Ленты снова вешаются, те, кто были в колонне первыми, становятся в конец, а остальные подвигаются к черте. По сигналу бегут следующие дети. И т.д. Подсчитываются выигрыши в каждой колонне.

Правила: Бежать можно только после слова «беги». Сдергивать ленту только напротив своей колонны.

Варианты: Поставить на пути бега препятствия. Протянуть веревку на расстоянии 40 см., под которую нужно подлезть, не задев ее. Провести две линии на расстоянии 30 см., через которые надо перепрыгнуть.

Быстрей по местам (старшая группа)

Задачи: Развивать ориентировку в пространстве, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в быстром беге, ходьбе, подпрыгивании.

Описание: Дети стоят в кругу на расстоянии вытянутых рук, место каждого отмечается предметом. По слову «бегите», дети выходят из круга, ходят, бегают или прыгают по

всей площадке. Воспитатель убирает один предмет. После слов «по местам», все дети бегут в круг и занимают свободные места. Оставшемуся дети хором говорят «Ваня, Ваня, не зевай, быстро место занимай!»

Правила: Место в кругу можно занимать только после слов «По местам». Нельзя оставаться на месте после слова «бегите».

Варианты: В начале игры не прятать кубик, чтобы никто не оставался без места. Убрать 2 или 3 кубика. Зимой втыкают в снег флажки.

Ловишка, бери ленту (старшая группа)

Задачи: Развивать у детей ловкость, сообразительность. Упражнять в беге с увертыванием, в ловле и в построении в круг.

Описание: Играющие строятся по кругу, каждый получает ленточку, которую он закладывает сзади за пояс или за ворот. В центре круга- ловишка. По сигналу «беги» дети разбегаются, а ловишка стремится вытянуть у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки отходит в сторону. По сигналу «Раз, два, три, в круг скорей беги», дети строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество ленточек и возвращает их детям. Игра начинается с новым ловишкой.

Правила: Ловишка должен брать только ленту, не задерживая играющего. Играющий, лишившийся ленты, отходит в сторону.

Варианты: Выбрать двух ловишек. У присевшего играющего нельзя брать ленту. Играющие пробегают по «дорожке», «мостику», перепрыгивая через «кочки».

Приложение

Нейроигры (ИГРЫ ПРЕДНАЗНАЧЕННЫЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ И РЕШАЮЩИЕ РАЗЛИЧНЫЕ КОРРЕКЦИОННЫЕ ЗАДАЧИ)

Игра “НАЙДИ МЕСТО ЗВУКА”

ЦЕЛЬ: Развитие фонематического восприятия

И.П. Ребенок, стоит на коврик нейтрального цвета, руки, на поясе. Перед ребенком выложены 3 коврика красного цвета (1 вариант), синего цвета (2 вариант).

Ход игры

Логопед произносит слово и просит ребенка определить место гласного звука в слове (начало, середина, конец) и выполняет примерные движения на ортопедическом коврике по усмотрению логопеда.

Игра “ТОПНИ - ХЛОПНИ”

ЦЕЛЬ: Дифференциация звуков (по звонкости – глухости)

И.П. Ребенок стоит на коврике, нейтрального цвета, руки, на поясе.

Ход игры

Логопед произносит слова с дифференцируемыми звуками. Ребёнок повторяет за логопедом и выполняет примерное упражнение.

Например: Если услышишь звук [С] – присядь, [З] – хлопок "Игры для развития мелкой моторики рук с предметами" предназначено для логопедов и дефектологов дошкольных учреждений, для проведения с детьми коррекционных занятий. В форме стихов, потешек, детских песенок, пальчиковых игр и игр с пением, развивает эмоциональную сферу у детей младшего дошкольного возраста. Особенно он полезен в детском саду в период адаптации.

Картотека используемых игр

«Десятки» с мячом (играют двое, трое детей).

1. Ударить мяч о стенку и поймать его (один раз).
2. Мяч о стенку с поворотом вокруг себя на 180 градусов и поймать (два раза).
3. Мяч о стенку и поймать после отскока от пола (три раза)
4. То же с поворотом вокруг себя на 180 градусов (четыре раза)
5. Мяч бросить о стенку, хлопнуть в ладоши и поймать (пять раз)
6. Мяч бросить о стенку под ногой и поймать (шесть раз)
7. Мяч бросить вверх, хлопнуть в ладоши и поймать (семь раз)
8. «Корзина»- мяч подбросить вверх руки сложить кольцом и пропустить мяч в «кольцо» (восемь раз)
9. Бросить мяч о стенку, хлопнуть руками по коленям и поймать мяч. (девять раз)
10. Отбивание мяча о пол (десять раз)

Если упражнение не получилось, мяч передается другому игроку. После потери мяча игра возобновляется с того кона, на котором заронил.

«Свечки»

Все дети встают в круг, а водящий становится в центр круга, бросает мяч как можно выше над собой и громко кричит имя одного из игроков. Все дети кидаются враспынную, стараясь убежать как можно дальше от центра круга. Тот, чье имя было названо, ловит мяч и кричит: «Стоп!» Все должны остановиться, а водящий пытается мячом попасть в ближайшего от него игрока. Если ему это удалось, то этот игрок становится водящим.

Правила:

1. Водящий должен делать «свечку», бросая мяч как можно выше.
2. Ловить мяч можно после отскока от земли.
3. После слова «стоп!» нельзя сходить с места.

«Чай-выручай»

Из играющих выбирается ловишка. Его задача пятнать убегающих. Те дети, кого «осалил» ловишка, вытягивают руки в стороны и кричат: «Чай, чай, выручай». Задача игроков: освободить того, кого запятнал ловишка, дотронувшись до руки «осаленного» и самому убежать от ловишки.

Правила:

1. «Осаленному» нельзя сходить с места.
2. «Ловишка» меняется через 3-5 минут.

«Три –пятнадцать»

Дети становятся в круг (6-7 человек), выставляя вперед одну ногу (в центр круга), говорят хором: «Три-пятнадцать!»- и отпрыгивают назад. Далее один из игроков начинает прыгать на одного из играющих, стоящих рядом, стараясь наступить ему на ногу. Игрок, в сторону которого прыгают, должен одновременно отпрыгнуть назад, и в свою очередь сделать прыжок в сторону рядом стоящего игрока, также стараясь наступить на ногу соседу, если ему это удастся, то сосед выходит из игры. Игра продолжается, пока в игре останется один победитель.

Наступать на ногу надо аккуратно, только обозначая движение.

“Маляр и краски.”

Перед началом игры выбирают «маляра» и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия. Водящий приходит в магазин и, обращаясь к «хозяйке», говорит:

-Я маляр в синих штанах

-На коленке латка,

-Во рту шоколадка,

-Пришел за краской.

-Разрешите взять?

«Хозяйка» отвечает: « У меня красок много, какую тебе?»

«Маляр» называет цвет краски. Если такого цвета нет, «хозяйка» говорит: «Иди по голубой дорожке на одной ножке», - и назначает число прыжков.

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет «маляр». Названная краска должна вскочить с места и успеть добежать до противоположного конца площадки или комнаты, где можно будет укрыться за линией. Если «краска» убежала и «маляр» не успел ее осалить или поймать, то диалог начинается снова. Обычно, по условиям игры «маляр» должен насобирать не менее пяти красок. Затем выбирают новых ведущих «хозяйку» и «маляра» и присваивают «краскам» новые имена. Игра начинается заново.

Правила:

Маляр не должен ловить «краску», когда она только поднимается со стула.

Нельзя двум игрокам выбирать название одной краски.

«Клубочек»

(В игре участвуют не менее 10 человек).

Считалкой выбирают водящего – «бабку», которая становится спиной к детям, на расстоянии 2-3 метров. Все остальные дети становятся в круг и крепко держатся за руки. Их задача – запутать «нитку» так, чтобы «бабке» было трудно их распутать. Можно пролезать под рукой, перешагивать через сцепленные руки и т.д. Как только «нитка» запутается, дети кричат: «Бабка, бабка, распутай нитки!» После этих слов «бабка» поворачивается лицом к детям, идет к ним и распутывает «нитки».

Правило: детям, стоящим в кругу, нельзя расцеплять руки, пока «бабка» не распутает все «нитки».

«Прятки с домом»

На игровой площадке очерчивается дом и определяется кон - то место где будет «жмурка» «застукивать» найденного игрока. Выбранный детьми водящий встает около дома, закрывает глаза и ждет, пока все спрячутся и кричит: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать, кто не спрятался, я не виноват! Первая (вторая, третья и т.д.) «курица» жмурится!» После этих слов идет искать детей. Каждого найденного он громко называет по имени, бежит к дому и «застукивает» его - стучит рукой по кону и кричит: «Тук- тук за Таню» (называет имя ребенка, которого увидел), затем снова идет искать, до тех пор, пока не будут найдены все игроки.

Когда «жмурка» ищет детей, тот, кого уже «застукали», может подсказывать другим игрокам о приближении «жмурки» словами: «Топор, топор сиди как вор!»-значит, «жмурка» подошел близко, если «Пила, пила, лети, как стрела», - можно бежать к кону.

«Вышибалы»

Дети делятся на две равные команды. По жеребьевке или считалке определяются «вышибалы». «Вышибалы» делятся на две группы и становятся на расстоянии 6-7 метров на заранее прочерченных линиях. У них в руках мяч. В середине (в кругу) – другая команда, которую будут выбивать мячом. Игра начинается по сигналу. Задача детей в кругу - увернуться от мяча. Игрок, которого выбили мячом, выходит из круга. Если кто-нибудь из детей в кругу ловит мяч, то выбитый ранее игрок возвращается в круг. Когда дети в кругу ловят мяч, то этот мяч считается, как запас и, если выбивают игрока, то он остается в игре. Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбиты все игроки. Затем команды меняются местами.

Варианты:

1. *Вышибала кидает мяч вверх, крича: «Бомба», - все должны сесть и не шевелиться, если при этом мяч попадает на игрока, тот выходит с поля.*

2. *Вышибала говорит: «Торпеда», - и пускает мяч катиться по земле, все игроки должны пропустить мяч между ногами.*
3. *Оставшийся один, игрок может выручить всю команду, если его не выбьют мячом столько раз, сколько ему полных лет, в этом случае вся команда заходит в круг и игра продолжается.*

До игры дети договариваются, считать ли игрока выбитым, если мяч отскочил от земли, а потом “попал” в игрока.

«Черевички-стоп»

Для этой игры нужно как минимум 4 игрока и собственно мяч. Один из участников берет в руки мяч и встает перед всеми остальными игроками, которые стоят строем, или по кругу вокруг него. Он кидает мяч вверх и называет имя одного из игроков. Тот, чье имя назвали, ловит мяч, а остальные разбегаются в разные стороны. Поймать мяч нужно, как можно быстрее и сразу же закричать:

«Черевички-стоп». Все должны остановиться.

Водящий с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет добраться и дотронуться до него мячом.

Выбрав «дорожку», водящий подсчитывает и озвучивает, сколько и какие он сделает шаги, чтобы добраться до игрока. Шаги в каждой компании могут несколько отличаться, но в целом придерживаются следующих характеристик:

гигантские — максимально широкие шаги участника

человеческие — обычные шаги

муравьиные — пятку одной ноги ставят строго перед носком другой

утиные — шаги на корточках

лягушачьи — шаг в виде прыжка

верблюжьи — сначала нужно плюнуть, а потом дойти до плевок

Водящий выбирает и говорит: «До Славы 5 гигантских шагов, 9 муравьиных и 1 лягушачий». Игрок выполняет все шаги, держа в руках мяч. Добравшись до места, он должен кинуть мяч в игрока, к которому шел. Если он его задел, тот становится водящим. Если игрок увернулся от мяча или поймал в руки — водящим остается тот же игрок. И все начинается сначала.

«Я знаю пять имен...»

Правила игры:

Один из игроков берет в руки мячик и произносит следующие слова - «Я знаю одно имя девочки», ударяя при этом при помощи одной руки мячик о землю и называя имя девочки. Далее игра продолжается с разнообразными вариациями, например - «Я знаю одно животное», «Я знаю одно имя мальчика», «Я знаю один город» или «Я знаю один цвет». После использования всех комбинаций, игроком произносятся те же считалки, но уже со счетом два - «Я знаю два имени девочки». Игру продолжают до десяти. При отбивании мяча, если игроком не был произнесен ответ, ход передается следующему участнику. После того как мяч пройдет через всех игроков, он отдаётся первому по счету, и тот продолжает игрус ошибочной фразы. Победа достается тому игроку, который первый достигает в речовке десяти.

Игра развивает:

С помощью игры можно развивать эрудицию, а также способность корректировать собственные ошибки и продвигаться дальше.

«Картошка»

Как и в вышибалах, чем больше игроков — тем веселее. Все участники встают в круг и перебрасывают друг другу мяч, как в волейбол. Если игрок не отбил или удержал мяч в руках, он садится на корточки в центр круга (становится картошкой). Остальные продолжают играть до тех пор, пока не выявится победитель.

Однако, любой из игроков может «выкопать» картошку, попав в игрока, сидящего в центре круга, мячом. Игрок, которого коснулся мяч, возвращается к игре. Если же, тот, кто хотел выбить мячом сидевших в центре, так сказать, промазал, то он сам садится в центр круга.

Сама «картошка» тоже может себя спасти, поймав летящий мяч. При этом все игроки, сидящие в центре, возвращаются к игре, а тот игрок из рук которого был пойман мяч, занимает их место.

«Собачка»

Как правило, эта игра рассчитана на троих игроков. При помощи считалочки, выбирают собачку. Двое кидают друг другу мяч, а третий (собачка), стоявший в центре, должен забрать у них мяч. У кого забрали мяч, тот становится «собачкой».

«Цепи кованы»

Количество игроков: от 8 человек. Все играющие делятся на две команды. Каждая команда становится в шеренгу, игроки берутся за руки. Шеренги располагаются друг напротив друга (на расстоянии примерно 10 метров).

Первая команда команда громко кричит:

«Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!»

Вторая команда, стоящая напротив спрашивает:

«Кто из нас?»

Игроки первой команды называют имя любого игрока из второй команды. Игрок, чье имя названо, разбегается и пытается прорвать цепь команды-противников. Здесь очень важно рассчитать «слабое звено».

Если удастся разорвать цепь, то игрок, сделавший это, возвращается в свою команду, и берет с собой одного человека из команды противника - того, кто оказался «слабым звеном». Так цепь первой команды становится на одного человека длиннее.

Если же игроку не удалось разорвать цепь, он сам становится в команду противников. Цель игры – перетащить всех игроков из команды противника в свою цепь.

«Поросята и котята»

Количество игроков: от 6 человек. Все игроки делятся на две команды. Одна команда поросят, другая – котят. Затем все игроки перемешиваются и закрывают глаза. По команде ведущего: «Раз, два, три, начали», поросята начинают хрюкать, а котята мяукать.

Цель игры: как можно быстрее найти своих товарищей (поросят или котят) и при этом не подглядывать.

«Невод»

Эта игра проходит на ограниченной площадке, за ее пределы никому выходить нельзя. Водящие – два игрока (если играющих много, то водящими могут быть три человека). Водящие – невод, остальные игроки – рыбки. Задача невода наловить как можно больше рыбы.

Все игроки бегают по площадке и невод ловит (окружает) рыб. Если рыба попала, то она сама становится частью невода, то есть он увеличивается на одного игрока.

Рыбы не могут рвать невод, то есть расцеплять руки водящих, чтобы проскочить. Выигрывает тот, кто дольше всех смог продержаться и не попасть в невод.

«Бешеная змейка»

Чем больше народу играет в эту игру, тем интереснее. Все игроки выстраиваются в колонну по одному и держат друг друга за талию. Водящий – это первый игрок колонны. Его задача – осалить последнего игрока.

Итак, первый игрок бежит за «хвостом» и все участники за ним. Получается, чем быстрее «голова» бежит, тем быстрее удаляется от нее «хвост». Нужно найти удобный момент, когда хвост находится на более близком расстоянии и осалить его.

Осаленный игрок становится перед ведущим, и теперь он ловит хвост колонны.

«Краски» (монах)

Нужно выбрать двух игроков «продавца» и «покупателя», а остальные будут «краски». Каждая «краска» загадывает свой цвет на ухо «продавцу», который запоминает и следит, чтобы цвета не повторялись. Когда все расселись, подходит «покупатель» (монах), и они заводят такой диалог:

- Тук, тук.
- Кто там?
- Я монах в красных штанах, синей рубашке, приехал на собаке.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?

Называет цвет. Если такого цвета нет, то «продавец» говорит: «Такой краски нет, скачи по дорожке на одной ножке». «Покупатель» должен пропрыгать вокруг скамейки, вернуться и снова попытаться. Если краска угадана «продавец» называет цену (до 10). Пока тот "платит", хлопая по ладони «продавца», «краска» убегает. Потом монах должен поймать краску. Если поймал, садится на скамейку к краскам, а краска становится монахом. Если не поймал, игра продолжается с теми же персонажами.

«Испорченный телефон» (другой вариант)

В игре должны участвовать не меньше 5 (а лучше больше) человек. Ведущий придумывает любую фразу и садится первым, за ним в ряд все остальные. Ведущий тихо шепчет на ухо фразу игроку, который сидит рядом. Тот передает услышанную фразу на ушко следующему по порядку и так далее. Передавать

фразу надо так, чтобы другие игроки ее не услышали. В конце ведущий подходит к последнему игроку и спрашивает, какую фразу ему передали. Тот во весь голос, громко повторяет то, что он услышал. Почти всегда с первой фразой происходят странные метаморфозы. Например, изначально фраза была такая: «Я взял козу и крикнул «беги». А в конце она превращается в «Я съел косу у реки».

Конечно ведущий старается придумывать фразу с «подвохом», чтобы ее нелегко было повторить. К тому же во время игры один человек может не расслышать, что ему сказали. Переспрашивать нельзя, а передавать фразу дальше надо, вот игрок и придумывает свою версию. Чтобы узнать, кто исказил фразу водящего, просят всех игроков повторить то, что они слышали. Первый игрок, который переврал смысл фразы, садится в конец ряда, на его место садится ведущий. Бывает так, что фраза доходит до конца без искажений. Тогда ведущим остается все тот же человек.

«Летела корова...»

Количество игроков: от 3 человек. Все игроки становятся в круг и соединяют руки таким образом: ладонь правой руки игрок кладет сверху левой руки соседнего игрока. На ладонь левой руки каждого игрока сверху должна лечь ладонь соседа слева. Теперь игроки начинают по одному слову произносить считалочку и одновременно хлопать руками (правой рукой по ладони соседа слева):

Летела корова

Пролетала над домом

Читала газету

Под номером...

Следующий игрок произносит цифру. Игроки продолжают хлопать и считать (одна цифра- один хлопок). Тот игрок, которому выпадает назвать загаданную цифру, должен сильнее хлопнуть по руке соседа, а задача того вовремя (не раньше!) отдернуть руку. Выбывает тот, кто ошибся. Игра длится до победителя, которым становится самый ловкий.

"Путаница".

С одной стороны воображаемого поля рисуем животных, с другой - то, чем они питаются, задача ребенка - мелками соединить корм с животными.

"Алфавитные бусы".

Если ребенок хорошо знает все буквы, но плохо ориентируется в их местоположении в алфавите, поиграйте в кружочки с буквами внутри. Нужно "собрать в бусы", соединив бусы-кружочки с буквами в алфавитном порядке. Сначала ребенку понадобится ваша помощь, потом он будет с удовольствием справляться с заданием сам.

"Рисуй за мной".

Игра - классический урок рисования, только не за мольбертом, а на асфальте: рисуем, ребенок рисует за взрослым. Играть можно заранее рассказав, что и как будем рисовать и продемонстрировав весь процесс от начала до конца, предложив ребенку его повторить. А можно рисовать "сюрприз молчком": договоритесь, что сюрприз получится только тогда, когда просто молча повторять движения мелками за взрослым. Что получится? немного терпения? У вас зайчик? У малыша тоже!

"Соедини по точкам".

Взрослый наносит контур рисунка точками на небольшом расстоянии друг от друга. Задание ребенка - соединить точки или угадать, что изобразил взрослый, не соединяя точки мелками.

"Рисуют все".

Все рисуем кто что хочет, а затем объединяем рисунки общим рассказом. Как правило, получается очень смешно.

"Зайки, грейтесь на солнышке".

Рисуем на асфальте с десяток солнышек - это будут домики, где зайки будут греться на солнышке, и где они в безопасности. Один игрок - лиса, остальные - зайки. Лиса приглашает заек на прогулку, они выходят, лиса старается поймать зайку, зайки же стараются убежать и спрятаться в безопасное место - в домики- солнышки. Пойманный лисой зайка становится лисой.

"Приключения Солнечного Лучика".

Рисуем солнышко, а лучиков столько - столько детей принимает участие в игре. Задание - лучики расходятся (рисуются мелками) как угодно далеко от солнышка (в пределах оговариваемой игровой зоны). По дороге с лучиком приключаются невероятные истории (можно добавлять опорные для рассказов рисуночки). Дети по очереди делятся самыми невероятными приключениями своих солнечных лучиков.

«Классики»

Правила игры:

Для игры необходимы асфальтовая площадка, мелки и камушек. На площадке рисуются мелком клеточки, в которых имеются цифры с определенной последовательностью. Прыгать можно и самому. Главным в игре считается попадание в клетку камнем, затем нужно до нее допрыгать на двух или однойноге, а потом вернуться назад таким же образом. Самый удачливый игрок - тот, у которого получилось пройти путь от единицы до десяти. Число игроков может быть совершенно любое.

Игра развивает:

Благодаря игре развивается умение концентрироваться, меткость и ловкость, а для малышей – изучение и знание цифр.

«Резиночки»

Правила игры:

Главным атрибутом игры девочек является бельевая резинка. Самое идеальное число играющих составляет до четырех человек. Каждая из участниц осуществляет на различной высоте прыжковые комбинации с фигурами. Высота - от щиколоток до шеи. Натянутая на уровне бедра резинка для прыжков носила загадочное название - пожэпэ. После того как прыгунья совершает ошибку, она меняется местами с другой участницей, и надевает резинку на себя. Когда в игре принимает участие четыре игрока, то пары будут меняться местами тогда, когда два игрока одной пары по очереди допустят ошибки.

Игра развивает:

Данная игра способствует развитию вестибулярного аппарата, координации движения и внимательности. Она учит не только тренироваться, но достойно побеждать и проигрывать. Девочки во время игры становятся друзьями, несмотря на то, что в данную минуту они являются соперницами.

«Бояре»

Правила игры:

Все участники данной русской народной и старинной игры должны разделить на две команды, становятся шеренгами напротив друг друга, при этом, взявшись за руки. Расстояние около 10–15 метров. В процессе движения навстречу друг к другу, все участники произносят по очереди следующие слова – «Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли». Заканчивается диалог - «Бояре, отворяйте ворота, отдавайте нам невесту навсегда». Игрок, выбранный на роль невесты, после этого должен, разбежавшись, прорвать цепь своего противника. При удачной попытке игрок остается в своей команде, а при неудачном исходе - в другой. Начинает очередной кон проигравшая команда. Целью игры является сбор наибольшего количества участников.

Игра развивает:

С помощью этой забавы развивается умение командной игры и способность выигрывать, когда один против всех.

«Море волнуется раз»

Правила игры:

Принцип игры заключается в следующем. Отвернувшись от игроков, ведущий произносит такие слова:

Море волнуется раз,

Море волнуется два,

Море волнуется три,

Морская фигура на месте замри!

В то время как говорит водящий, все участники игры хаотично должны двигаться в любом направлении и порядке, при этом изображая движения волн при помощи рук. Лишь замолкает водящий, и всем игрокам необходимо замереть в какой-либо позе. После чего водящий на свой выбор подходит и дотрагивается до одного из игроков, который должен будет изобразить в движении собственную фигуру. Водящий пытается угадать, что это такое. Если он затрудняется это сделать, то участник, чья фигура не была разгадана, делается водящим.

Игра развивает:

Игра способствует развитию воображения, артистичности и спонтанности.

«Едешь тише - будешь дальше»

Правила игры:

В задачу водящего входит следующее – встав к участникам спиной на специальной линии финиша, при этом, чем дальше между участниками и водящим расстояние, тем лучше. Он громко произносит слова:

«Тише едешь, дальше будешь — стоп».

Во время произношения, причем, водящий это может делать в любом темпе, все участники игры пытаются бежать к финишу как можно дальше. В момент, когда замолкает водящий, необходимо застыть на месте. Игрок, который остановиться не успел или произвёл случайное движение, должен покинуть игру. Победителем считается тот, кто первым окажется на линии финиша, дотронувшись до водящего.

Игра развивает:

Благодаря этой игре развивается координация движения, умение реагировать быстро на изменяющиеся обстоятельства и быстрота бега.

«Колдунчики»

Правила игры:

Данная игра основана на том, что участники должны убежать от водящего, который пытается догнать участника и дотронуться до него рукой, то есть — осаливает игрока. После чего осаленный расставляет руки, но другой участник имеет право подбежать, и, дотронувшись до него, «выручить» его. Водящий не должен далеко отходить от осаленного игрока и нельзя подпускать никого к нему. Существует летний вариант, когда можно использовать «брызгалки», поливая водой, друг друга. Как правило, спустя минут пять от начала игры, игроки становятся все мокрые, но очень радостные.

Игра развивает:

С помощью данной игры развивается быстрота бега и соображения, и умение радоваться всему происходящему.

«Казак-разбойник»

Правила игры:

Все игроки разделяются на команды — «казак» и «разбойник», и договариваются о территории игры, например, улица, подъезд или двор. После чего «разбойниками» загадывается секретное слово, а «казак» в это время отходит от них, чтобы не видеть. Затем «разбойник» старается убежать, при этом обозначая стрелками направление движения, к примеру, на деревьях или асфальте. Поначалу они бегут группой, затем разбегаются в разные стороны, пытаясь стрелками путать «казака». В задачу «казака» входит обнаружение

«разбойников», которых приводят в «тюрьму» и стараются от них узнать секретное слово. Победа присваивается «казаку» в том случае, если они узнают это слово или поймают всех «разбойников».

Игра развивает:

Благодаря данной игре развиваются навыки разведчика, умение ориентации на местности и преданность «своим».

«Двенадцать палочек»

Правила игры:

Эта игра похожа на классические прятки. Двенадцать палочек небольшого размера укладывают на «рычаг», к примеру, досочку с подложенным под нее камушком, таким образом, чтобы создать рычаг. Задачей водящего является сбор палочек и укладывание на рычаг, после чего он с закрытыми глазами произносит считалочку и отправляется искать спрятавшихся игроков. При обнаружении кого-либо, водящий спешит к «рычагу», разбивает там палочки и называет имя того, кто был найден. Теперь этот игрок делается водящим. В случае, когда обнаруженный участник опережает самого водящего и первый разбивает палочки, водящий не изменяется.

Игра развивает:

Игра помогает развитию быстроты бега при возникновении необходимости и грамотности прятаться.

«Съедобное или несъедобное»

Правила игры:

Участники игры встают или садятся в один ряд. Одному из игроков водящий бросает мячик, называя одновременно какой-либо предмет, при этом игрок должен поймать мяч, если «съедобный» предмет, или отбить его, если несъедобный. Задачей водящего является запутывание игроков. К примеру, в «картошке — яблоко — морковь — дыня» вдруг назвать «утюг». При ошибке игрок делается водящим. С увеличением скорости бросания мяча и называния предметов, игра становится интереснее и азартнее.

Игра развивает

Игра способствует развитию чувства юмора, умению слушать очень внимательно и реагировать достаточно быстро.

«Колечко-колечко»

Правила игры:

Усевшись в ряд, все игроки лодочкой складывают ладони, при этом водящий в кулаке прячет незначительный предмет, к примеру, колечко или монетку. Обходя по очереди всех игроков, и вкладывая свою руку в «лодочку» игрока, произносит считалку:

«Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю».

В задачу водящего входит совершенно незаметно «колечко» передать другому игроку и затем произнести такие слова:

«Колечко-колечко, выйди на крылечко!»

Участник, у которого оказался предмет, должен вскочить и попытаться убежать. Задачей других участников является его задержание.

Игра развивает:

Игра развивает решительность и быстроту действий, и способность слежки за манипуляциями других.

«Ножички»

Правила игры:

На земле рисуется круг. Затем по очереди игроки пытаются попадать ножичком на обрисованную территорию своего противника, отвоевая ее. Имеется немало количество версий игры с различными названиями. Например, «земля», «скамейки», «города», а также «морской бой» или «кораблики». Втыкать ножик можно в землю, скамейку из дерева или песок.

Игра развивает:

Благодаря игре развивается осторожность с внимательностью и умение обращения с холодным оружием.

«Я родился садовником»

Правила игры:

Каждый из участников игры должен выбрать себе имя из названия цветков и сообщить его водящему – садовнику с остальными игроками. После чего водящий говорит считалочку:

«Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...»,

говоря в конце имя цветка. Далее между игроком и водящим происходит диалог, во время которого игроком произносится название цветка, которое присутствует в команде. Участник с названным именем обязан отозваться. Если кто-нибудь спутал название цветка или никак не отреагировал, то должен будет отдать свой фант, то есть любую вещь. Фанты разыгрываются по окончании игры.

«Садовник» становится спиной к игрокам, достается вещь и водящему задается вопрос - «Что делать этому игроку?»

«Садовником» назначается задание, к примеру, спеть песню или попрыгать, рассказать стихотворение. После отработки своего фанта, его возвращают игроку. *Игра развивает:*

Данная игра способствует развитию памяти, внимания, готовности и смелости находиться в ответе за собственные поступки.

«А Вы поедете на бал?»

Правила игры:

Водящим произносится следующая считалка:

«Да и «нет» не говорите, черное - белое не называйте, Вы поедете на бал?»

Задачей является запутывание игрока. Затем водящий должен задавать самые разнообразные уточняющие вопросы, например, в чем или с чем поедет, имя жениха или какой окраски брюки и платье. Задачей игрока является правильный ответ на вопрос, без использования слов — *нет, да, белый и черный*. Игра станет интересней, если водящий станет перемешивать сложные вопросы с простыми вопросами, при этом изменяя интонацию с темпом речи.

Игра развивает:

С помощью игры вырабатывается умение нестандартного мышления, слежка за своей речью, удерживание внимания и быстрота нахождения выхода из определившейся ситуации.

«Кис – мяу»

Правила игры:

Один игрок и водящий встают перед другими участниками таким образом - спиной становится участник, а лицом – водящий.

После чего водящий, показывая на любого участника, задает вопрос - «Кис?» При ответе игрока, стоящего спиной, «брысь», водящий продолжает свой выбор.

Если игрок сказал «мяу», то водящий должен задать ему вопрос, «Какой цвет?», после выбора, которого он поворачивается лицом ко всем участникам. От того, какой будет избран цвет, участник команды обязан выполнить определенное задание, причем, отказаться он не может.

Самым страшным цветом считается белый, когда двое уединяются в подъезде, и что там происходит – никто не знает. Зеленый цвет — это ответ «да» на три каверзных вопроса, к примеру, «Ты его любишь?» Поцелуй в губы происходит при красном цвете, а в щеку при розовом. Желтый цвет обязывает задать три вопроса, но уже наедине. Если достался оранжевый цвет, то необходимо под ручку пройти на виду у взрослых. А вот поцеловать руку заставит синий цвет. Совершить скверный поступок, например, дернуть за волосы или наступить на ногу, позволяет фиолетовый цвет.

Игра развивает:

Благодаря этой игре формируется умение обращения с противоположным полом, а также умение управления собственными импульсами и нахождение общественно приемлемых форм своих желаний.

Приложение

Народные игры в детском саду — не развлечение, а особый метод вовлечения детей в творческую деятельность, метод стимулирования их активности. Играя, ребёнок познаёт окружающий его мир. Разучивая и используя в играх, хороводах фольклорные тексты и песни, он наполняет их конкретным содержанием применительно к игровым ситуациям. Познаёт ценности и символы культуры своего народа. Игра учит ребёнка тому, что он может сделать и в чём он слаб. Играя, ребёнок становится сильнее физически, овладевает новыми умениями, освобождается от избытка энергии, испытывает различные решения своих проблем, учится общаться с другими людьми.

«Заря»

Атрибуты: Ленточка.

Ход игры: Дети встают в круг, руки держат за спиной, а одному из играющих - "заря" ходит сзади с лентой и говорит:

Заря - зарница, Красная девица,

По полю ходила, Ключи обронила, Ключи золотые,

Ленты голубые, Кольца обвитые -За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится "зарей". Игра повторяется. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому на плечо положить ленту.

"Жмурки"

Атрибуты: Лента или шарф.

Ход игры: Играющему завязывают глаза, отводят от игроков в сторону и поворачивают несколько раз вокруг себя. Затем переговариваются с ним:

Кот, кот, на чем стоишь?

На квашне.

Что в квашне?

Квас!

Лови мышей, а не нас!

После этих слов участники игры разбегаются, а "жмурка" их ловит.

«Кто быстрее» (Хороводная)

Атрибуты: «блин» на палочке, изготовленный из любого материала желтого цвета.

Ход игры: Дети встают в хоровод. В середине круга - водящий. В руках у него «блин» на палочке, изготовленный из любого материала желтого цвета. Дети двигаются в хороводе по солнцу. Водящий-противоходом. Дети поют песенку:

В нашей печке много места,
Для блинов замесим тесто,
Напечем их дюжину,
Пригласим всех к ужину!

В конце песни водящий останавливается и протягивает «блин» между двумя детьми, рядом с которыми он оказался. Они и будут соревноваться. Соревнующиеся поворачиваются спиной друг к другу и по команде остальных детей:

Тин-тинка,

Подай блинка!

Обегают детей за кругом и возвращаются к своим местам. Победит тот, кто первым возьмет «блин», он же становится ведущим.

Игра «Пирог»

Дети стоят в двух шеренгах друг к другу лицом. Между шеренгами садится участник, изображающий «пирог».

Все поют:

Да экий он высокинський,
Да экий он широкинський,
Да экий он мякошенький,
Режь его да ешь.

Во время пения при словах «высокинський» поднимают руки вверх, «широкинський» - разводят в стороны, «мякошенький» - гладят по животу.

Сразу после слов «Режь его да ешь» к «пирогу» бегут по одному участнику от каждой шеренги. Кто первый коснется «пирога», уводит его в свою команду, а неудачник остается изображать «пирог». Выигрывает группа, забравшая больше «пирогов»

Игра «Петушиный бой»

Играющие, стоя на одной ноге, толкают друг друга плечом, стараясь заставить один другого встать на обе ноги.

Игра «Перетяни веревку»

На полу кладут 2 обруча и протягивают веревку от середины одного до середины другого. Участники игры делятся на 2 команды. В обручи входят по одному человеку от каждой команды. По сигналу они бегут и меняются местами. Прибежавший первым в обруч соперника и выдернувший веревку из другого обруча считается победителем. После первой пары бежит вторая, третья и так до последней.

Игра «Горелки»

Играющие выстраиваются парами друг за другом – в колонку. Дети берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Последняя пара проходит «под воротами» и становится впереди, за ней идет следующая пара. «Говорящий» становится впереди, шагов на 5-6 от первой пары, спиной к ним. Все участники поют или приговаривают:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло!

Глянь на небо,

Птички летят,

По окончании песенки двое ребят, оказавшись впереди, разбегаются в разные стороны, остальные хором кричат:

Раз, два, не воронь,

А беги, как огонь!

«Горящий» старается догнать бегущих. Если игрокам удастся взять друг друга за руки, прежде чем одного из них поймает «горящий», то они встают впереди колонны, а «горящий» опять ловит, т.е. «горит». А если «горящий» поймает одного из бегущих, то он встает с ним, а водит игрок, оставшийся без пары.

Игра с Солнцем (Хороводная)

В центре круга – «солнце» (на голову ребенку надевают шапочку с изображением солнца). Дети хором произносят:

Гори, солнце, ярче –

Летом будет жарче,

Дети идут хороводом. На 3-ю строку подходят ближе к «солнцу», сужая круг, поклон, на 4-ю – отходят, расширяя круг. На слово «Горю!» - «солнце» догоняет детей.

А зима теплее,

А весна милее.

Игра с платочком (Хороводная)

Масленица играет с детьми. Дети идут, держась за руки, по кругу, Масленица движется им навстречу по внутреннему кругу. Напевает:

А я Масленица,

Я не падчерица,

Со платочком хожу,

К вам сейчас подойду.

Дети останавливаются, а Масленица произносит, становясь между двумя детьми:

На плече платок лежит,

Кто быстрее пробежит?

Дети, между которыми остановилась Масленица, оббегают круг (внешний), возвращаются на свои места, берут платок. Выигрывает тот, кто добежит до Масленицы быстрее.

Игра «Дедушка Мазай»

Ход игры. Играющие выбирают дедушку Мазая.

Остальные участники договариваются, какие движения, обозначающие работу (например: сеяние, жатву, косьбу и т.п.) или другой вид занятий (ходьба на лыжах, катание на коньках, игра в снежки и т.д.) будут ему показывать.

Они подходят к дедушке Мазаю и поют.

Здравствуй, дедушка Мазай,

Из коробки вылезай!

Где мы были — мы не скажем,

А что делали — покажем!

После этих лов все изображают движениями работу, о которой договорились. Если Мазай отгадывает, дети разбегаются, и он их ловит. Кого первого поймали. Тот становится новым дедушкой Мазаем, и игра повторяется.

Если не отгадывают, ему показывают другую работу.

Вместо пения может звучать такой диалог:

- Здравствуй, дед!

- На работе.

- Здравствуйте, дети!

- Что делали?

Где вы были?

После этих слов дети выполняют движения.

Игра «Жмурки с колокольчиком»

Ход игры. По жребию (считалкой) выбирают «жмурку» и игрока, которого он будет искать. «Жмурке» завязывают глаза, а другому ребенку дают колокольчик. Участники игры встают в круг. «Жмурка» должен поймать водящего с колокольчиком. Затем выбирается новая пара игроков. «Жмурок» может быть несколько. Стоящие в кругу дети предостерегают «жмурок» от встреч друг с другом словами: «Огонь! Огонь!»

Игра «Заря-заряница» (Хороводная)

Ход игры. Выбираются двое водящих. И водящие, и играющие стоят по кругу, держа в руках ленточку (на карусели укрепляются ленты по числу играющих). Все идут хороводом и поют.

Заря-заряница,
Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты расписные.

Один, два, три – не воронь,
А беги, как огонь

На последние слова водящего бегут в разные стороны. Кто первый возьмет освободившуюся ленточку, тот и победитель, а оставшийся выбирает себе следующего напарника.

«Двойные горелки».

Участники становятся парами в колонну. Если играющих в горелки много, то можно стать парами в две колонны (одна против другой) на расстоянии 15-20 м. Два «горельщика» стоят впереди колонн – каждый спиной к своей колонне. Со словами «...колокольчики звенят» последняя пара в каждой из колонн разъединяет руки и бежит навстречу игрокам из противоположной команды, стараясь образовать с ними новые пары. «Горельщики» ловят любого из бегущих. Оставшиеся без пар становятся новыми «горельщиками».

«Жмурки «Ваня» и «Маня».

Выбираются двое водящих (девочка и мальчик) и назначают одного из них «Маней» с тоненьким голоском, а второго – «Ваней», который говорит басом (для создания обстановки большего веселья мальчика можно сделать «Маней», а девочку «Ваней»). Водящим завязывают глаза, иногда кружат вокруг себя.

Остальные играющие образуют вокруг водящих круг и берутся за руки. «Ваню» отводят подальше от «Мани» и предлагают ее найти.

Протянув вперед руки, «Ваня» начинает искать и звать: «Где ты, Маня?» - «Я здесь», - отвечает «Маня», но сама, чувствуя его приближение, отбегает в сторону. «Ваня» может принять за «Маню» кого-нибудь из играющих. В этом случае ему объясняют ошибку. Вместе с тем играющие не дают и «Мане» выйти из круга и

натолкнуться на что-нибудь. Когда «Ваня» находит «Маню», их заменяют новой парой водящих.

Стоящие в кругу дети не должны подсказывать водящим, где кто находится.

Чтобы поймать «Маню», достаточно коснуться ее рукой, не хватая и не удерживая.

Если «Ваня» долго не может поймать «Маню», следует предложить им поменяться ролями или уступить место новой паре желающих.

«Испорченный телефончик»

Дети садятся в ряд или полукругом. Одного выбирают ведущим. Он садится первым и придумывает слова или фразу. Эту фразу ведущий шепчет соседнему игроку на ухо. Тот передает услышанное следующему по порядку и т.д. Передавать фразу надо на ухо так, чтобы другие не слышали. Говорить следует отчетливо, не искажая слов нарочно. Нарушивший это садится последним в ряду.

Затем ведущий подходит к последнему в ряду играющему и просит произнести то, что ему передали. Почти всегда с первоначальной фразой происходят изменения, потому что игрок не всегда хорошо может расслышать слово и заменить его сходным по звучанию. Чтобы выяснить, кто первым исказил фразу, просят повторить, что он услышал, не только последнего в ряду, но и второго от края. Первый исказивший слово пересаживается в конец ряда. На освободившееся место садится ведущий. Новым ведущим становится тот, кто оказался в начале ряда. Если фраза или слово воспроизведены без ошибок, ведущим остается прежний игрок.

«Третий – лишний с гребешком»

Играющие собираются на небольшой площадке или в зале. Выбирают двух водящих. Остальные становятся по кругу парами: один впереди другого. Один водящий убегает от второго и может стать впереди любой пары. Стоящий сзади оказывается лишним и должен убегать от второго водящего.

У вторых водящих в руке – ремень или пояс (или жгут, скрученный из шарфа, платка). Второй водящий бежит вокруг играющих, стремясь осалить (стегнуть) ремнем первого водящего прежде чем тот станет впереди чьей-то пары. Если ему это удалось, он подбрасывает ремень вверх, а сам убегает. Осаленный должен теперь догонять и салить. Разрешается только один легкий удар ремнем.

Чтобы игра проходила весело, водящие то и дело применяют неожиданные уловки. Например, второй водящий на бегу может незаметно передать ремень кому-то из стоящих, а сам продолжает гнаться за первым водящим. Как только он пробегает около держащего ремень игрока, тот торжествующе «стегает» водящего ремнем. Затем подбрасывает ремень и убегает, став новым первым водящим. Первый же превращается во второго и должен, подобрав ремень, догнать убегающего. Бывший второй водящий становится в оставшуюся неполную пару.

Заканчивается игра по договоренности.

Водящие не должны убегать в сторону от круга или пересекать его, сокращая расстояние. Убегающий может становиться впереди любой стоящей пары.

«Золотые ворота» (Хороводная)

Из участников игры выбираются двое. Они будут «солнцем» и «луной» («месяцем»). Затем «солнце» и «месяц» становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота». При этом играющие поют любимые песни.

Когда через «ворота» идет последний, они «закрываются». Попавшегося тихо спрашивают, на чью сторону он хотел бы стать: позади «луны» или «солнца». Игрок выбирает и встает позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через «ворота», и игра продолжается до последнего. Когда все распределены, группы устраивают перетягивание каната. Вариант игры: дети, изображающие «ворота», говорят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается,

Второй раз – запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

«Ворота» закрываются при последнем слове и «ловят» того, кто остался в них. Чтобы не быть пойманным, идущие невольно ускоряют шаг, иногда переходят на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и веселой.

Заканчивается она также перетягиванием каната.

«Капканы»

Из числа играющих выбирается несколько «капканов» (по 2 человека). Стоя в парах лицом друг к другу, они

поднимают сомкнутые руки, образуя воротца, или «капканчики», через которые пробегают, взявшись за руки, остальные игроки.

«Капканы» образуют круг и открыты, пока играет музыка (или звучит бубуен). По сигналу (свисток, громкий хлопок, прекращение музыки) «капканы» закрываются, т.е. опускаются руки, задерживая оказавшихся между рук.

Пойманные берутся за руки с участниками «капкана», образуя кружок из 3-4 человек. Они снова поднимают руки, а цепочка из остальных игроков опять бежит по кругу, пробегая через «капканы». Те закрываются снова и снова, пока не останутся всего 2-3 пойманных, самых быстрых и ловких.

Игра повторяется 2-3 раза.

«Два Мороза»

Из играющих выбирают водящих – двух Морозов. Они выходят на середину зала. Участники игры с одной стороны зала, на которой они собираются вначале, должны перебегать на другую сторону. Это происходит после следующего диалога:

- Мы два брата молодые, два Мороза Удалые.

- Мороз, Красный нос, - объявляет один.

- Я – Мороз, Синий нос, - представляется другой и спрашивает с напускной угрозой в голосе: - Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?

Дети хором отвечают:

- Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!

После произнесенных слов дети бросаются перебегать на другую сторону зала. Если никто из игроков не решается это сделать, «Морозы» объявляют, что все, кто не побежит на счет «три», станут проигравшими – будут «заморожены». Морозы читают: «Раз, два, три!» Все бросаются перебегать зал, а «Морозы» стараются осалить (коснуться) детей рукой. Осаленный должен остановиться, замереть без движения, как «замороженный». «Разморозить» его могут другие, еще не осаленные игрока, коснувшись рукой. Тогда он бежит вместе со всеми на противоположную границу зала, куда «Морозы» уже не имеют права забегать.

В начале игры можно договориться, что «замороженных» водящие отводят в свой «ледяной дворец», где выручить их нельзя до смены водящих.

«Чепуха».

Выбирается водящий, который отходит в сторону. Участники игры загадывают любые предметы (каждый-свой). Приходит водящий и задаёт участникам вопросы, в ответ на которые игроки должны назвать задуманный предмет. Играющий, чей ответ более других подошёл к заданному вопросу, становится водящим.

«Жмурки».

Водящий – жмурка – становится в центре. Ему завязывают глаза и поворачивают несколько раз вокруг себя. Происходит диалог жмурки и играющих:

-Где стоишь?

-На мосту.

-Что продаёшь?

-Квас.

-Ищи три года нас.

Участники расходятся по комнате, жмурка идёт их искать. В ходе игры участники не должны сходить со своих мест. Им разрешается приседать, отклоняться, вставать на колени. Если водящий находит и угадывает ребёнка, он передаёт ему роль жмурки.

Игра «Колечко, колечко»

Дети садятся в ряд и складывают ладони «лодочкой».

Водящий вкладывает свои ладони в ладони каждого участника игры. Одному из них он должен незаметно оставить «перстень» - колечко, камушек, орех, который зажат у него между ладонями. После того, как положит, говорит:

Колечко, колечко! Выйди на крылечко!

Участник с «колечком» должен успеть выскочить пока его не схватили рядом сидящие участники.

Приложение

Классификация дворовых игр

Игры с мячом	«Десятки с мячом», «Штандер», «Шлепанки», «Зевака», «Мяч-чирик», «Лапта», «Вышибала», «Собачка», «Свечки», «Картошка», «Я знаю пять имен», «Мяч с топотом».
--------------	---

Игры - ловишки	«Чай – выручай», «Третий лишний», «Платочек», «Выше ноги от земли», «Корзинки», «Горелки», «Дедушка – рожок», «Маляр и краски», «Красные и белые», «Тополек», «Селезень».
Игры с прыжками	«Веребочка», «Классики», «Резиночка», «Рыбалка», «Петельки», «Три – пятнадцать», «Козлик».
Игры с метанием	«Заяц», «Чижик», «Лапта», «Лапти», «Вышибала», «Городки».
Игры - прятки	«Жмурки в кругах», «Палочка - выручалочка», «Казаки-разбойники», «Трубочка», «Охотник».
Игры с фантами	«Садовник», «Кис, брысь, мяу!», «Котик», «Черное – белое», «Море волнуется», «Фанты».
Игры малой подвижности	«Колечко», «Клубочек», «Ручеек», «Тише едешь - дальше будешь», «Золотые ворота», «Цепи», «Фигура замри», «Испорченный телефон», «Чепуха», «Плетень», «Петушок», «Моргушки», «Золото».

Приложение

Детско – родительский праздник «Час дворовой игры»

Цель: обмен игровым опытом между детьми и их родителями, формирование интереса к совместным играм с правилами.

Задачи:

Образовательные: научить детей играть в дворовые игры: «Вышибалы», «Ручеёк», «Третий лишний», «Клубочек»; совершенствовать спортивные умения и навыки в подвижных играх.

Развивающие: развивать быстроту, ловкость, координацию движений, формировать разновозрастное сообщество посредством дворовых игр.

Воспитательные: гармонизировать детско – родительские отношения в процессе игровой деятельности.

Оборудование: набивной мяч (большого диаметра); резиночки.

Ход Дворовых игр

Инструктор по физкультуре: - Все мы в детстве играли во дворе – разными компаниями, в разных городах, с разными названиями для одних и тех же игр – играли много до темноты, до сбитых коленок и клятв в вечной дружбе...

Сейчас, смотрю на нынешних детей - и не вижу этого. А жаль, так не хватает резиночек, классиков, «вышибал». Мне очень хочется вернуть детям радость этих игр. И сегодня, мы с вами встретились, чтобы поиграть в дворовые и подвижные игры. Прошу родителей, принять непосредственное участие в самой игре, выступая в роли не только участников, но и организаторов, предлагайте любимые игры, которые помните из своего детства.

Родители предлагают свои варианты игр. Могут произнести такие заклички как: «Раз, два, три - играть скорей беги», «Раз, два, три, четыре, пять - всех зову играть»!

Ведущий: я тоже знаю одну интересную игру, но вот забыла, как она называется. Есть у меня подсказка – загадка, поможете мне отгадать? **Дети:** Да!

Ведущий: слушайте внимательно!

Бьют ногой его и палкой!

Никому его не жалко

А за что беднягу бьют?

Да за то, что он надут!

Подвижная игра «Вышибалы».

Игроки делятся на вышибал и водящих. Вышибалы встают в 5-10 метрах друг от друга. Водящие встают между ними. Задача вышибал – попасть мячом в водящих, бросая его по очереди (игроки поворачиваются лицом то к одному вышибале, то к другому), а их задача – увернуться от мяча. Выигрывает тот, кто остаётся не выбитым

Ведущий: Дворовые игры – не просто развлечение. Дворовые игры – ещё и обучение. В них наши дети учатся общению не только со своими сверстниками, но и с малышами. Поэтому предлагаю поиграть в игру

«Ручеёк».

Все дети разбиваются на пары и становятся лицом друг к другу. Они берутся за руки, которые поднимают высоко над головой, образуя “ворота”. Один игрок без пары становится в конце колонны. Он быстро проходит под воротами, выбирая себе в пару любого из пары детей. Затем, тот, кто остался без пары, идет в конец колонны и также выбирает себе пару. Игра продолжается.

Подвижная игра «Третий лишний».

Игроки встают в круг по двое (один за другим), водящий бежит за одним из свободных игроков по внешнему кругу, не пересекая его, игрок может встать перед одной из пар и тогда убежать придётся тому, кто оказывается третьим. Истекает спиной к границе круга. Осаленный становится водящим.

Малоподвижная игра «Клубочек».

В игре участвуют не менее 10 человек. Считалкой выбирают водящего - “Бабку”, которая становится спиной к детям, на расстоянии 2-3 метров. Все остальные дети становятся в круг и крепко держатся за руки. Их задача - запутать “нитку” так, чтобы “бабке” было трудно их распутать. (можно пролезать под рукой, перешагивать через сцепленные руки и т.д.) Как только “нитка” запутается, дети кричат: “Бабка, бабка, распутай нитки!” После этих слов “бабка” поворачивается лицом к детям, идет к ним и распутывает “нитки”.

Правило: детям, стоящим в кругу, нельзя расцеплять руки, пока “бабка” не распутает все “нитки”.

Рефлексия

Ведущий: вы столько много знаете игр, с вами можно играть целый день. А как называются игры, в которые мы играли?

Дети: «Вышибала», «Ручеек», «Третий лишний» и т.д.

Ведущий: А как вы думаете, все ли у вас получилось в игре «Ручеек»?

А в какие игры вас уже научили играть дома мамы и папы? Вы молодцы, много знаете игр. А где можно в них играть? (во дворе дома, на прогулке в детском саду, с мамой и папой на природе...)

Слово родителям

Ведущий: Нам было приятно видеть улыбки на ваших лицах, и лицах ваших родителей. Надеемся, что вы вместе с родителями, так же весело будете проводить свободное время.

Фестиваль дворовых игр

«Летом ты не скучай, прыгай, бегай и играй»

Цель: Создать условия для формирования представлений у родителей о развивающих возможностях дворовых игр, привлечь внимание родителей к проблеме организации двигательной активности ребёнка в семье;

Задачи:

- Познакомить родителей с разнообразными дворовыми играми и вспомнить игры своего детства;
- Обогащение представления участников мастер-класса о необходимости организации и проведении дворовых подвижных игр;
- Формирование умений и развитие физических качеств участников;
- Побуждение участников мастер-класса к творчеству в двигательной деятельности;
- Воспитание у участников мастер-класса желания самостоятельно проводить и организовывать подвижные игры с детьми.

Ведущий:

Здравствуйте дорогие родители! Мы рады приветствовать Вас в нашем саду.

Благодарим, что вы отбросили все житейские заботы и пришли к нам.

Приглашаем мы всех вас

На весёлый мастер-класс!

Нашим детям, к сожалению,

Недостаточно движения.

Компьютер, мультики, планшет,

Времени побегать нет.

Надо это исправлять,

В игры с детками играть.

Ну а как, мы вам покажем,

Всё подробненько расскажем.

Будем вместе вспоминать

В какие игры в своем детстве

Мы любили поиграть

И сейчас без промедленья

Начинаем представление!

Будьте смелыми, активными,

И, конечно, позитивными!

Как мы были детьми...

Ведущий: Скажите, дорогие родители, чем поколения современных детей отличаются от предыдущих? *(Предполагаемые ответы родителей)*

Ведущий: Сегодня редко встретишь большие сборища детей, гоняющих в мяч или прыгающих небезызвестные «классики» на асфальте без присмотра взрослых. Современные дети практически не играют в дворовые игры. Характерно, что и между собой они тоже общаются мало. Отвечая на вопрос «чем вы занимаетесь, дома в отпуске?», основная масса детей рассказывает, что сидят у компьютера или играют с телефоном, или с приставкой. Оно и понятно, ведь новое поколение, возвращенное на

высоких информационных технологиях, которые стали частью нашей реальности. Весь свободный асфальт двора занимают автомобили, а родители, отпускающие детей одних на улицу, рискуют получить звание «безответственных» и предпочитают сопровождать свое чадо на прогулке, либо нанимать для этого няню.

А между тем, «жить (дома практически не сидели) и дружить на свежем воздухе» было очень интересно и весело: устраивали «войнушки» или просто различные соревнования между дворами, организовывали общие игры. Как много летних дворовых игр незаслуженно забыто!

Ведущий: Назовите, в какие игры вы играли в детстве? *(ответы родителей)*

Дворовые игры не просто развлечение. Дворовые игры ещё и обучение. С помощью дворовых подвижных игр развиваются ловкость, быстрота, сила, выносливость, ориентировка в пространстве, меткость и многое другое. Кроме того, подвижные игры положительно влияют на развитие и совершенствование не только физических, но и личностных качеств ребенка. Особое значение дворовые игры имеют для формирования детского коллективизма. Наблюдая за играми можно увидеть, как изменяются и совершенствуются отношения между детьми, а также как развиваются навыки и качества каждого ребенка.

Ведущий: Мама и папа давайте вспомним и покажем нашим детям, в какие игры мы играли. У меня в руках находится волшебный мешочек с разными предметами.

Давайте по одному будем их доставать и вспоминать игры, в которых используют эти предметы. *(Родители по очереди достают из мешка предметы и называют игру, вспоминает правила).*

«Резиночка»

Цель: Развитие вестибулярного аппарата, координацию, внимательность. Учить тренироваться, побеждать, достойно проигрывать, прыгать выше всех и дружить с девочками, даже если в данную минуту они соперницы. Культовая дворовая игра. Сложно найти ребенка 1980-1990-х гг., кто бы не прыгал в резиночку. Владелец новой упругой резиночки (это был дефицит) во дворе пользовался особой популярностью.

Правила игры:

Просты и сложны одновременно. С одной стороны, не нужно ничего, кроме 3-4 метров резинки. С другой, в уровнях и упражнениях можно запутаться (в детстве их все знали наизусть). Двое игроков натягивают резинку между собой, а третий прыгает.

Уровни: 1. резиночка на уровне щиколоток держащих;

2. резиночка на уровне колен;

3. резиночка на уровне бедер;

4. резиночка на талии;

5. резиночка на уровне груди и резиночка на уровне шеи

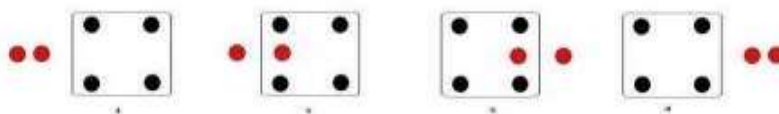
На каждом уровне нужно выполнить определенный набор упражнений: бегунки, ступеньки, бантик, конвертик, кораблик и т. д.

Количество игроков: 3-4 человека (вчетвером обычно играют парами) .

Упражнения

Упражнений на самом деле очень много, в некоторых регионах даже одноименные выполнялись по-разному. Что-то мы сами придумывали, что-то нам передавали «по наследству» старшие девочки, поэтому проявите свою фантазию, мастерство и ловкость, и прыгайте-прыгайте-прыгайте. А несколько примеров смотрите дальше.

«Простые». Исходное положение — стоим боком к резинке, подпрыгиваем, приземляемся таким образом, чтобы ближняя резинка оказалась между ног, снова подпрыгиваем, дальняя резинка должна оказаться между ног, снова подпрыгиваем, положение ног с другого бока от резинки.

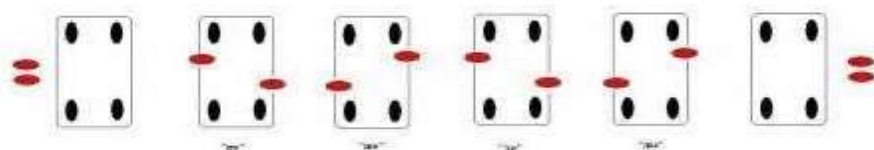


«Березка». «Простой прыжок» делается столько раз, сколько тебе лет, без остановки на передышку.

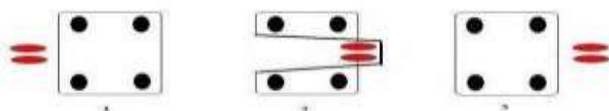
«Мешалки». Выполняется «простой прыжок» столько раз, сколько игроку лет, но держащие мешают прыгать, раскачивая резиночки.

«Косые». Это когда один держит резинку выше, чем другой. Прыжок простой, но нужно прыгать так, чтобы стоять лицом туда, где она ниже.

«Пешеходы». Исходное положение — стоим лицом к резинке, подпрыгиваем, одновременно наступаем левой ногой на ближнюю резинку, правой — на дальнюю, говорим вслух «пе-», снова подпрыгиваем, меняем ноги местами (теперь левая на дальней, правая на ближней), говорим «-ше-», снова прыгаем и меняем ноги местами, говорим «-хо-», еще раз подпрыгиваем, говорим «-ды», выпрыгиваем с другой стороны. говорим вслух «пе-», снова подпрыгиваем, меняем ноги местами (теперь левая на дальней, правая на ближней), говорим «-ше-», снова прыгаем и меняем ноги местами, говорим «-хо-», еще раз подпрыгиваем, говорим «-ды», выпрыгиваем с другой стороны.

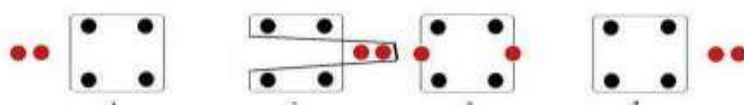


«Ступени». Прыжки выполняются двумя ногами вместе. Подпрыгиваем, зацепляем ногами ближнюю резинку, приземляемся на дальней, наступая на нее, потом выпрыгиваем на другую сторону от резинки, высвобождая ноги от резинки.

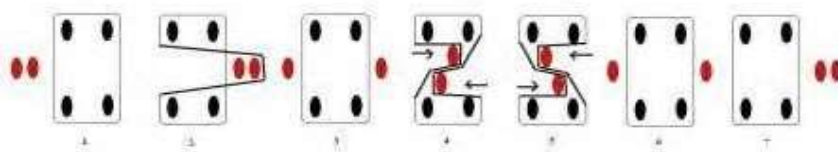


«Бантик». Стоим лицом к резинке, подпрыгиваем, одновременно левой ногой зацепляемся за ближнюю резинку, а правой наступаем на нее, снова подпрыгиваем (ноги из резинки не высвобождаем), теперь одновременно наступаем левой ногой на дальнюю резинку, а правой зацепляемся за нее. В итоге должен получиться бантик. Выпрыгиваем на другую сторону от резинки, высвобождая ноги от резинки.

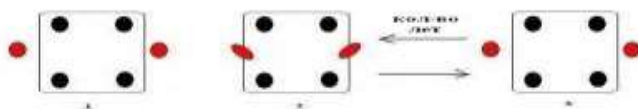
«Конвертик» (или конфета). Исходное положение — стоим боком к резинке. Прыгаем сразу двумя ногами за дальнюю резинку, зацепив в прыжке ближнюю. Подпрыгиваем, освобождаемся и одновременно наступаем на обе резинки. Выпрыгиваем.



«Кораблик» (лодочка). Начало такое же, как и в «Конвертике», только при подпрыгивании наступать на резинки не нужно, а они должны оказаться между ног. Затем перекрещиваем резинки сначала в одну сторону, а затем — в другую. Резинка снова между ног. Выпрыгиваем.



«Фиалка». Игрок становится лицом к одному из держащих так, чтобы обе резинки находились между ног, подпрыгивает и наступает пятками на ближайшие резинки столько раз, сколько ему лет.



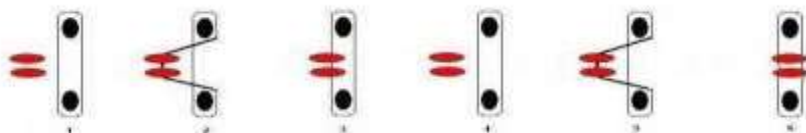
«Карандаш». Прыгать на одной ноге, как в простом прыжке.



«Косынка». Одной ногой приподнимаем ближнюю резинку и переносим ее за дальнюю, в прыжке поворачиваемся на 180 градусов, но резинку не отпускаем (вторая нога должна оказаться за дальней резинкой). Выпрыгиваем так, чтобы первая (ближняя) резиночка оказалась между ногами.

«Иголочка». Резинка должна остаться на одной ноге. Упражнение состоит из двух частей:

- 1) Исходное положение — стоим лицом к резинке. Ногой оттягиваем к себе дальнюю резинку так, чтобы она оказалась передближней, и наступаем на нее обеими ногами. Подпрыгиваем, отпускаем резинку и приземляемся обеими ногами на ближнюю резинку (не задевая дальнюю).
- 2) Исходное положение — стоим лицом к резинке. Ногой оттягиваем к себе дальнюю резинку так, чтобы она оказалась передближней, и наступаем на нее обеими ногами. Подпрыгиваем, отпускаем резинку и приземляемся на ближнюю и дальнюю резинку одновременно также обеими ногами.



«Трешки». Каждое действие нужно проделать, подпрыгивая каждый раз на месте, — сначала 3 раза, потом 2, потом по одному.

Стоим боком к резинке, подпрыгиваем три раза на месте, затем в первый прыжок переносим одну ногу за ближайшую резинку (три раза на месте), затем переносим и другую (так, чтобы обе ноги оказались между резинками), также на месте

подпрыгиваем три раза, далее переносим одну ногу уже за дальнюю резинку (раз-два-три прыжка). Далее в прыжке поворачиваемся другим боком и продолжаем то же самое, но подпрыгивая всего два раза. В конце опять в прыжке поворачиваемся другим боком (тут главное не запутаться, когда поворачиваться, не ошибиться в количестве прыжков) и прыгаем только один раз.

«Сложные трешки или трешки-косынка». Выполняется как упражнение «косынка», только с добавлением «трешек».

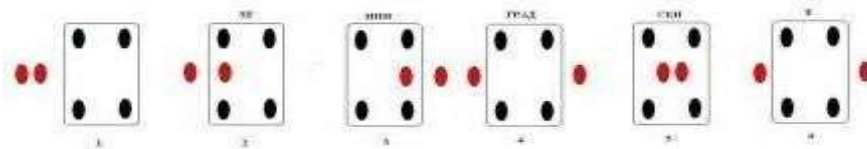
«Ленинградские». На каждый прыжок проговаривается слог: «ле-», «-нин-», «-град-», «-ски-», «-е».



«Московские». Похожи на «ленинградские» (по крайней мере в начале), смотрите внимательнее схемы.

«Десятки». Набор упражнений выполняются подряд несколько раз.

Например, 10 простых прыжков, 9 «косых», 8 «иголочек», 7 «фиалок», 6 «березок», 5 «косынок», 4 «конфеты», 3 «карандаша», 2 «бантика», 1 «пешеходы», либо придумать свои упражнения.



«Олимпиада» (с резиночкой).

Играть может неограниченное количество человек, можно в командах "два на два". Двое игроков одной команды становятся на расстоянии примерно 2 метра друг от друга, с резиночкой в руках. Дальше, не выпуская резинку из рук, они произносят "неприличную" присловку: «О-ли-мпи-а-да - мамина помада - папины часы- раз-два-три» при этом постоянно двигаются, запутывая резинку. На нее можно наступать, скручивать ее, меняться местами - главное запутать как можно больше. Руки передвигать нельзя, где взяли резиночку - там и держим. На счет "три" игроки замирают, в итоге получается "паутинка" из резиночки. Задача игроков второй команды - перебраться по очереди на другую сторону "паутинки", не задевая ее. Как правило, чтобы перебраться, нужно проползти в небольшой треугольник или квадратик, можно было проползать по земле или даже перепрыгивать "конструкцию". В усложненной версии игры требовалось, чтобы каждый игрок пролазил в "свое собственное" отверстие, а не повторял "ход" другого игрока. Когда все перебрались и не задели - игра начинается снова. Если кто-то зацепил резиночку, игроки меняются местами.

Игры со скакалкой

Десяточки со скакалкой

Для игры нужна только одна скакалка. Вся игра заключается в последовательном выполнении упражнений со скакалкой. Каждое упражнение выполняется от 1 до 10 раз - в зависимости от сложности. Причем начинаем игру с 10 прыжков и постепенно приходим к одному последнему-победному прыжку.

Один игрок начинает прыгать, если где-то сбивается или не выполняет - ход переходит к следующему. Победителем считается тот, кто первым выполнил все упражнения. В эту игру можно играть и в одиночку - просто тренировать свое умение прыгать со скакалкой.

Итак, упражнения:

10 раз - прыгаем через скакалку самым обычным способом, двумя ногами одновременно, скакалку крутим вперед.

9 раз - прыгаем через скакалку на одной ноге, но меняем ноги - то правая, то левая, получается своеобразный "бег" через скакалку

8 раз - прыгаем через скакалку на правой ноге

7 раз - прыгаем через скакалку на левой ноге

6 раз - прыгаем через скакалку обычным способом, но скакалку теперь крутим назад

5 раз - прыгаем через скакалку "бегом" (так же как 9-ки), но скакалку крутим назад

4 раза - скакалку крутим вперед. прыгаем один раз как обычно, один раз перекрещивая руки, снова как обычно, снова перекрещивая.

3 раза - сложили ноги крестиком, прыгаем через скакалку вперед

2 раза - на правой ноге прыгаем, скакалку крутим назад

1 раз - нужно было подпрыгнуть и при этом прокрутить скакалку вперед два раза.

Это был верх нашего мастерства :-)

Кто первый выполнил последнее упражнение - тот и победил.

Часики (со скакалкой)

Для игры нужно две скакалки и, хотя бы, три человека. Скакалки связываются между собой (только чтобы узел был без ручек от скакалки). Две девочки становятся на расстоянии 2-3 м и крутят длинную скакалку, остальные участники игры прыгают. Прыжки выполняются по порядку с разной степенью сложности. Скакалка должна крутиться постоянно и равномерно. Сложной частью игры было "впрыгивание" и "выпрыгивание" из крутящейся скакалки. Если при прыжке ошибались, сбивались, запутывали скакалку, ход переходил к следующему игроку. Если нет- все упражнения выполнялись последовательно.

1 прыжок - впрыгнуть, перепрыгнуть через скакалку 1 раз, выпрыгнуть.

2 прыжка - "чашка" - впрыгнуть, уперев одну руку в бок, перепрыгнуть 2 раза, выпрыгнуть.

3 прыжка - впрыгнуть, три раза перепрыгнуть на правой ноге, выпрыгнуть.

3 прыжка - впрыгнуть, четыре раза перепрыгнуть на левой ноге, выпрыгнуть.

5 прыжков - впрыгнуть сразу по центру скакалки, перепрыгнуть 5 раз, выпрыгнуть тоже по центру.

6 прыжков - впрыгнуть, 6 раз перепрыгнуть на корточках, выпрыгнуть.

«Классики».

Многие думают, что «классики» придумали в СССР. На самом деле, это очень древняя игра. Уже в Средние века мальчишки (изначально игра была мальчишеская) прыгали по пронумерованным квадратам. В России в «классики» всюду играли уже в конце XIX века.

Правила игры: На асфальте мелом чертится прямоугольное поле с 10 квадратами и полукругом («котел», «вода», «огонь»). Вариантов прыжков и разметки площадки существует несколько. Но, как правило, игроки по очереди кидают битку (камушек, коробочка из-под леденцов и т. д.) в первый квадрат. Затем первый игрок перепрыгивает из квадрата в квадрат и толкает за собой битку.

- №1 – одна нога;
- №2 – одна нога;
- №3 и 4 – левая на 3, правая на 4;
- №5 – двумя ногами (можно передохнуть);
- №6 и 7 – левая на 6, правая на 7;
- №8 – одна нога;
- №9 и 10 – левая на 9, правая на 10.

Затем поворот на 180° и обратно тем же манером. Наступил на черту или битка на нее попала? Встал на обе ноги? Ход переходит к другому.

«Вышибалы»

Все игроки, кроме двух, становились в центре просторной площадки. Двое «выбывающих» с мячом располагались по краям площадки. В их задачу входило, перебрасывая друг другу мяч, выбить с площадки всех игроков. Тот, до кого дотрагивался летящий мяч, выходил из игры. Труднее всего было выбить последнего, самого ловкого игрока, остававшегося под обстрелом. Когда и его настигал мяч, игра начиналась сначала.

"Съедобное-несъедобное"

Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг. Игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте. Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

"Тише едешь..."

Водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом её конце. Водящий отворачивается и произносит: «Тише едешь – дальше будешь, стоп!» и оборачивается. Игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть. Тот, кто не успел вовремя остановиться возвращается к стартовой черте. Победитель, первый достигший водящего, сам становится водящим.

«Колечко-колечко»

Цель: развивать способность следить за манипуляциями окружающих, действовать быстро и решительно.

Ход игры: Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например, монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего.

Ведущий:

Вот окончен мастер-класс,
Но спрошу сейчас у вас.
С чем отсюда вы уйдёте,
Какие игры дома проведёте?

Ведущий: Уважаемые родители! Играйте вместе с детьми на отдыхе, даче, во дворе, дома. Совместные игры родителей с детьми духовно и эмоционально обогащает детей, удовлетворяют потребность в общении с близкими людьми, укрепляют веру в свои силы. Мы надеемся, что подвижная игра не будет редким гостем, а навсегда поселится в вашем доме и станет другом и верным помощником в воспитании ваших детей. А билеты-буклеты помогут вам освоить большое количество подвижных игр и весело и с пользой проводить с ребёнком время дома и на улице в любое время года.

Научите своих детей играть в подвижные дворовые игры – пусть их детство станет счастливее и интереснее

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 80760091953345287616995357499410305195481097524

Владелец Тогузова Ирина Владимировна

Действителен с 07.04.2025 по 07.04.2026