



Новости из "Золотого ключика"

ЕЖЕКВАРТАЛЬНАЯ РЕКЛАМНО-ИНФОРМАЦИОННАЯ ГАЗЕТА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

Подвижные игры дошкольников летом на прогулке

КОЛОНКА РЕДАКТОРА

Подвижные игры имеют важное значение для формирования личности дошкольника. Они не только способствуют физическому развитию, но и учат взаимодействовать со сверстниками, вооружают ребёнка целым комплексом умений и навыков, которые пригодятся ему и в школе, и во взрослой жизни. Именно в игре дошкольник познаёт окружающий мир, его законы, учится жить по правилам. Все дети обожают двигаться, прыгать, скакать, бегать наперегонки. Подвижные игры с правилами - это сознательная, активная деятельность ребенка, для которой характерно своевременное и точное выполнение заданий, связанных с правилами, обязательными для всех участников. Подвижная игра - это своего рода некое упражнение, с помощью которого дети готовятся к жизни.

Поэтому важно привить детям любовь и интерес к подвижной игре, её творческому преобразованию.

Виды подвижных игр

По характеру игровой деятельности:

- обычные (элементарные);
- спортивные (футбол, баскетбол, бадминтон);
- игры-соревнования;
- эстафеты.

По содержанию:

- сюжетные («Медведь и пчёлы», «Охотники и зайцы»);
- бессюжетные («Классы», «Не оставайся на полу»);
- хороводные (выполняются под стихотворение или песню, текст которых и является содержанием игры).Т

Игры с правилами и без них. Последние ещё называют игровыми упражнениями (например, «Добеги до флажка», «Кто точнее?», «Пройди и не задень»)

По динамичности игры бывают малоподвижные, средней и высокой подвижности.

По используемому инвентарю можно выделить игры:

- с мячом;
- с обручем;
- со скакалкой;
- с мелкими предметами (для собирания, переступания);
- с кеглями;
- с нетрадиционным инвентарём (изготовленным из пластиковых бутылок, подручного и бросового материала).

Игра «Хали-Хало»

Дети встают в круг и выбирают ведущего с помощью считалки. Ведущий берет мяч в руки и сначала загадывает всем игрокам слово. Говорит его описание и первую букву. Например, «Животное, которое любит малину. Первая буква М».

Игроки предлагают свои варианты. Как только кто-то из детей отгадает правильное слово, ведущий кричит «Хали-Хало», бросает мяч как можно выше и убегает. Ребенок, отгадавший правильный ответ бежит за мячом. Поймав его, он должен крикнуть «Стоп!». Ведущий останавливается. Теперь игрок должен отгадать, сколько ему нужно сделать шагов до ведущего. Но шаги непростые.

Описание шагов в игре

Гигантские - Очень большие шаги, на максимум ширины
Нормальные - Обычный шаг
Лилипутские - Шаги в половину нормального
Лягушачьи - Каждый шаг — это прыжок на корточках
Кенгуриные - Шаг в прыжок с места двумя ногами
Зонтики или карусель - Поворот вокруг себя в сторону ведущего
Муравьиные - Подставляется пятка одной ноги к носку другой
Верблюжьи - Шаг на расстоянии плевка

Ответственный за выпуск Румянцева А.Р.



Что следует учесть во время проведения игры

- Участие взрослого в игре на этапе разучивания необходимо: он играет ведущую роль, подавая детям пример правильного выполнения действий.

- При повторении роль взрослого минимальна, на первый план выходит самостоятельность и творчество детей.

- Если игра требует разделения на пары и одному ребёнку пары не хватило, к нему становится взрослый.

- Взрослый всегда внимательно наблюдает за игрой, одновременно осуществляя контроль и коррекцию действий (подсказывает тем, кто забыл или растерялся, отмечает удачные моменты, исправляет нарушение правил, напоминает о смене ведущего).

- Следует также напомнить детям, что слова игры не нужно выкрикивать слишком громко.

- Указания необходимо делать дружелюбным тоном, в форме предложения, совета, чтобы не снижать радостное настроение.

- Нужно следить и за сменой поз в игре: дети не должны подолгу сидеть, стоять наклонившись, с поднятыми руками. Любая игра призвана улучшать физическое состояние детей, а не ухудшать его.

- Игру большой подвижности повторяют 2–3 раза, малой - до 5-6 раз, причём нагрузку распределяют таким образом: первое и второе проведение - нагрузка уменьшена (время на бег, прыжки ограничивают); третье и четвёртое - максимум нагрузки; пятое и шестое - снижение.

Подведение итогов необходимо в каждой игре. Взрослый хвалит детей, проявивших ловкость, смекалку, старание, взаимовыручку, тех, кто точно следовал правилам. Отметить нужно и тех, кто правила нарушил, однако сделать это в форме дружеского совета, добавив, что в следующий раз такого не случится. Старшие дошкольники, в отличие от младших, увлечены не только процессом деятельности, им важен результат. Поэтому не будет лишним провести анализ удачных и неудачных эпизодов игры, в котором будут участвовать и дети. Важно, чтобы они поняли, где поступили правильно, где ошиблись, и сделали вывод: что необходимо для будущей победы.

Чтобы игра была интересна детям при повторении, её нужно усложнять, добавлять новые элементы. К примеру, игра «У медведя во бору» может быть усложнена таким образом: дети не просто убегают от медведя, а перепрыгивают через «ручеек», выложенный из скакалок.

Атрибуты и оборудование для игр

Для подвижных игр используется разнообразное оборудование, соответствующее ряду требований:

- безопасность для детей;
- соответствие гигиеническим нормам (экологически чистые материалы, краски);
- соответствие возрасту детей (высота, вес);
- красочность, эстетическое оформление.

Оборудование и атрибуты для подвижных игр хранятся там в наиболее удобном для детей виде (в открытых коробках, на полках, крючках). Дошкольники должны иметь доступ к оборудованию, чтобы самостоятельно играть с ним, рассматривать, пробовать свои силы в отработке того или иного навыка.

Для эффективной организации подвижных игр в группе необходимо иметь: мячи разных размеров; обручи; дуги для подлезания; кольцебросы; скакалки; ленточки; платочки; мешочки для метания; кегли; канат для перетягивания.

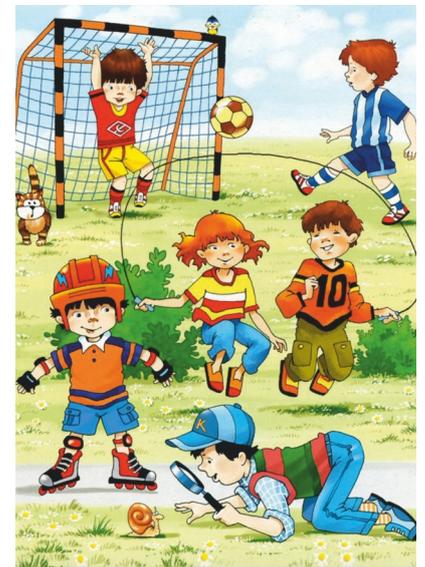
Кроме оборудования необходимы атрибуты, которые сделают игру более яркой, весёлой, помогут оживить её сюжет: маски и шапочки зверей, рули, флажки и др.



Творческая эстафетная игра «Поможем маме сварить борщ»

| Этап игры | Содержание | |
|------------------------|--|---|
| Образовательные задачи | <ul style="list-style-type: none"> •совершенствовать навыки участия в эстафете: выполнять действия один за другим, ждать своей очереди, передавать эстафету следующему члену команды; •формировать навыки бега, координации, ориентирования в пространстве; •воспитывать смекалку, творческий подход к игре. | |
| Оборудование | <p>Игрушечные кухонные плиты и кастрюльки по числу команд, комплекты предметных картинок.</p> | |
| Организация игры | <p>Водящий говорит слова: Мы сегодня не устали, Хоть и пели, и плясали. Много пользы сделать можем, Маме борщ варить поможем. А работа ведь проста: Вот кастрюлька, вот плита, Ты скорее подбегай, Нужный овощ выбирай, Сварим борщ мы ароматный. Мамам будет так приятно! Выбираются 2 или 3 команды из 5 человек. Поясняют правила ещё раз: подбежать к кастрюльке, взять изображение нужного овоща, положить в кастрюльку, закрыть крышку, «чтобы не выкипел». Столики с плитами и кастрюльками располагают на расстоянии 4–5 метров от линии старта.</p> | <p>Победители должны иметь две вещи: конкретные цели и сильное желание их достичь. - Брэд Бёрден</p> |
| Основная часть | <p>Игру начинают по сигналу: Один, два, три - вари! Дети по очереди подбегают к столикам, выбирают нужный овощ и кладут в кастрюльку. Заканчивается игра, когда все команды выполняют задание.</p> | |
| Итог игры | <p>Воспитатель по очереди осматривает и показывает содержание кастрюлек. Если в какой-то окажется конфета или яблоко, это только повысит радостное настроение. Внимание на победу одной команды не заостряется, но отмечают, кто победил. Подвести итог лучше стихотворением, в котором похвалят всех, к примеру: Вы, ребята, молодцы, Поварята-удальцы. Борщ сварили, мамы рады, Аплодисменты вам в награду!</p> | |

В современной педагогике **подвижная игра** - мощный инструмент формирования жизненных навыков, средство физического, умственного и творческого совершенствования. Задачи и формы её проведения значительно изменились, но цель осталась прежней: дать маленькому человеку комплекс знаний, умений и навыков, необходимый для успешной адаптации в нашем сложном, быстро меняющемся мире.



Подвижные игры для младшего дошкольника

Игра "Солнышко и дождик" Задачи: научить детей находить свое место в игре, ориентироваться в пространстве, развивать умение выполнять действия по сигналу взрослого.

Описание: Дети сидят на стульчиках. Стульчики - это их «дом». После слов: «Какая хорошая погода, идите гулять!», ребята встают и начинают двигаться в произвольном направлении. Как только водящий скажет: «Дождь пошел, бегите домой!», дети должны прибежать к стульям и занять свое место. Водящий приговаривает «Кап - кап - кап!». Постепенно дождь утихает и водящий говорит: «Идите гулять. Дождь кончился!».

Игра "Воробушки и кот" Задачи: учить детей мягко спрыгивать, сгибая ноги в коленях, бегать, увертываться от водящего, убежать, находить свое место.

Описание: На земле нарисованы круги - «гнездышки». Дети - «воробушки» сидят в своих «гнездышках» на одной стороне площадки. На другой стороне площадки расположился «кот». Как только «кот» задремлет, «воробушки» вылетают на дорогу, перелетают с места на место, ищут крошки, зернышки. «Кот» просыпается, мяукает, бежит за воробушками, которые должны улететь в свои гнезда. Сначала роль «кота» выполняет взрослый, потом - кто-нибудь из детей.

Через ручеек (подвижная игра с прыжками) Задачи: Научить правильно прыгать, ходить по узенькой дорожке, держать равновесие.

Описание: На площадке чертятся две линии на расстоянии 1,5 - 2метра одна от другой. На этом расстоянии рисуются камешки на определенном расстоянии друг от друга.

Играющие стоят у черты - на берегу ручейка, они должны перейти (перепрыгнуть) его по камешкам, не намочив ног. Те, кто оступился - намочил ноги, идут сушить их на солнышко - садятся на скамейку. Затем снова включаются в игру.

Игра "Птички и кошка" Задачи: Учить соблюдать правила игры. Реагировать на сигнал.

Описание: для игры понадобятся маска кошки и птичек, начерченный большой круг.

Дети встают по кругу с внешней стороны. Один ребенок становится в центре круга (кошка), засыпает (закрывает глаза), а птички впрыгивают в круг и летают там, клюют зерна. Кошка просыпается и начинает ловить птиц, а они убегают за круг.

На прогулке можно поупражняться в метании на дальность и в цель.

Лучший материал для этого еловые и сосновые шишки, мелкие камешки с берега реки или озера. Упражнения на метание на дальность удобно проводить в виде соревнования «Кто дальше бросит». Круги на воде помогут выявить победителя.

Метание в цель интересно отрабатывать, бросая шишки в определенное пространство между ветками деревьев, в пустое дупло, в ведро или корзину. В водоеме можно расположить «эскадру кораблей» из бумаги или сосновой коры, которую можно атаковать с расстояния 1-2 м шишками и камешками. После игр все корабли, шишки нужно обязательно убрать, чтобы не загрязнять водоем.

«Сбей шишки» На пне горкой раскладываются 6 - 9 шишек. Участники игры должны постараться шишкой сбить эти предметы. Выигрывает тот, кто сделает это, используя меньше бросков.

«Заполни ямку» В небольшую ямку забрасывают шишки до тех пор, пока ямка не заполнится.

«Палочка – выручалочка» Посередине небольшой полянки втыкают в землю палочку. Около нее стоит водящий с закрытыми глазами и короткой палочкой в руках. Он громко и медленно считает до 10, а в это время остальные ребята разбегаются и прячутся. Закончив считать, водящий открывает глаза, стучит по палочке-выручалочке со словами:

Палочка пришла – никого не нашла!

Ищет детей. Заметив кого-нибудь, громко произносит:

Палочка – выручалочка... (имя) нашла и бежит к палке, воткнутой в землю.

Найденный ребенок тоже бежит к палке, стараясь обогнать водящего, первым дотронуться до палки и крикнуть:

Палочка –выручалочка, выручи меня!

Если он успевает первым, остается в игре. Если не успевает – выбывает из игры. А последний игрок может незаметно подбежать к палочке –выручалочке и сказать:

Палочка – выручалочка. Выручи всех!

Тогда все выбывшие из игры возвращаются в игру и считаются вырученными.



Подвижные игры на улице для детей старшего дошкольного возраста

Речка -берег Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Ход игры: на игровой площадке проводят 2 параллельные линии. Между ними — «река». Все игроки становятся на берег или на оба берега «реки». Ведущий быстро говорит: «В реку!», и игроки прыгают в реку. Ведущий кричит «На берег!», и игроки прыгают на берег. Игрок, который ошибся, выходит из игры. Выигрывает последний игрок, ни разу не ошибившийся. Он становится новым ведущим.

Особые замечания: ведущий может ускорять темп. Все проигравшие игроки после окончания игры прыгают на одной ножке вдоль «речки».

Царица-рыба Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Атрибуты: красивый платок или венок, 4 шеста с цветными ленточками.

Ход игры: из игроков выбирается «царица-рыба». Ей на голову надевают яркий платок или венок. «Рыба» становится в центр хоровода, который изображает рыбацкую сеть.

Около хоровода ставятся 4 шеста с цветными ленточками. «Рыба», пробравшись между рук игроков, бежит к одному из шестов. Игроки догоняют ее. Если «рыбу» не поймали, она продолжает играть и возвращается в хоровод. «Рыбак», поймавший «рыбу», становится на ее место.

Особые замечания: «рыба» не может разрывать круг, а только проскальзывать под руками.

Водяной Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Ход игры: в центре игровой площадки чертят круг - «озеро» или «болото», в котором живет Водяной. Все игроки - дети, а один - Водяной. Он говорит: «Я водяной, я водяной, поговорил бы кто со мной!» Дети бегают вокруг «озера» и кричат: «Водяной, поиграй со мной!»

Водяной бегают по «озеру» и ловит тех играющих, которые слишком близко подошли к нему. Пойманных детей Водяной забирает к себе в «озеро». Игра продолжается до тех пор, пока Водяной не переловит большинство детей.

Особые замечания: Водяной не может выйти за пределы своего круга-«озера». Те, кого он поймал, тоже могут помогать Водяному.

Морские фигуры Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей, расширение эрудиции.

Атрибуты: несколько стульев.

Ход игры: по игровой площадке расставляются стулья. Ведущий - капитан. Он дает каждому игроку название какого-нибудь предмета из корабельной обстановки. Капитан начинает двигаться за спинами сидящих по кругу и рассказывать о плавании на корабле, называя при этом предметы, необходимые для морского плавания. Каждый названный капитаном «предмет» встает. Они выстраиваются друг за другом за капитаном. Когда встали все игроки, капитан кричит: «На море шторм!» Дети двигаются, изображая волны. Капитан командует: «На море штиль!» Дети стараются как можно скорее занять свои места на стульях. Оставшийся без стула становится капитаном и начинает игру заново, рассказывая свою историю.

Особые замечания: строиться за капитаном игроки должны в порядке названных им предметов. Садиться можно не только на свой, но и на любой свободный стул.

Ловись, рыбка, большая и маленькая! Цель игры: развитие двигательных способностей, внимания, координации, быстроты реакции.

Атрибуты: шнур или веревка длиной 4-5 м с привязанным на конце мешочком с песком.

Ход игры: все игроки- «рыбки» становятся в круг. Один игрок - «рыбак» - становится в круг и начинает вращать веревку с мешочком, которая, скользя по полу, проносится под ногами играющих. «Рыбки», внимательно наблюдая за движением мешочка, следят, чтобы он не задел их, и подпрыгивают. Тот, кто заденет мешочек или веревку, становится в середину и начинает вращать веревку.

Особые замечания: при вращении веревки «рыбки» не могут отходить от своего места.



Рыбы и крокодилы Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей.

Атрибуты: резиновый мяч среднего размера.

Ход игры: в центре поля очерчивают большой круг диаметром около 4 м. Игроки делятся на 2 команды - «рыб» и «крокодилов». «Рыбы» защищают свой дом, а «крокодилы» на них нападают. Игроки - «рыбы» входят в круг, а игроки-«крокодилы» окружают их за чертой, отойдя друг от друга на приблизительно одинаковое расстояние. Получив мяч от ведущего, нападающие 3 раза подряд перебрасывают мяч над кругом. Это условие для начала игры. В это время «крокодилы» не имеют права ударять находящихся в кругу, а те не могут прыгать и ловить мяч. После 3 перебросов игроки-«крокодилы» стараются уловить момент и ударить по кругу. Кто находится в кругу, стараются избежать ударов - защищаются, т. е. «рыбы» ловят мяч или стремятся удержать его в кругу. В случае удачной защиты игроки меняются ролями.

Особые замечания: если удар «крокодилов» достиг цели и мяч вылетел из круга, то защитник, в которого попал мяч, выбывает из игры. Если мяч не достиг цели, из игры выходит тот игрок- «крокодил», который бросал мяч.

Щука и караси Цель игры: развитие двигательных способностей, быстроты реакции.

Ход игры: на противоположных концах игровой площадки очерчиваются 2 «залива», в которых живут «караси». Расстояние между «заливами» примерно 10-15 м. Все остальное пространство игровой площадки - «река». Из игроков выбирается «щука», все остальные - «караси». «Караси» встают все вместе в одном из «заливов», а «щука» - посередине «реки». «Щука» говорит «Раз, два, три!», и все «караси» начинают переплывать к противоположному заливу. «Щука» ловит «карасей». Пойманный «карась» становится на середину игровой площадки. «Щука» опять считает, «караси» опять переплывают и т. д.

Пойманные «караси» встают посередине «реки», держась за руки, и образуют сеть. «Караси» продолжают переплывать из одного «залива» в другой, но теперь уже проходя через сеть. «Щука» ловит выбегающих из сети «карасей».

Все пойманные «караси» присоединяются к сети, и теперь из нее образуется круг - корзина. Непойманные «караси» пробегают через корзину, а «щука» ловит их. Когда «карасей» остается очень мало, пойманные образуют верши - встают в 2 ряда, лицом друг против друга, образуя коридор. «Щука» становится в 2 м от вершей и ловит «карасей» у выхода из них. Игра заканчивается, когда все «караси» пойманы.

Особые замечания: на счет «Три!» все «караси» должны начать перебежать из одного «залива» в другой. Пойманные «караси», стоящие в сети, корзине или вершах, не препятствуют передвижению остальных «рыб». Все «караси» при перебежке должны забегать в сеть, корзину или верши. Игроки, образующие корзину, могут поймать «щуку», если им удастся закинуть сплетенные руки за «щуку» и загнать ее в корзину. Если «щука» попадет в корзину, все пойманные «караси» отпускаются и выбирается новая «щука», а бывшая становится «карасем».

Рыбы в сети Цель игры: развитие двигательных способностей, быстроты реакции.

Ход игры: в центре игровой площадки очерчивается большой круг. Из числа игроков выбираются 3 «рыбы», остальные игроки образуют сеть, встав в круг и взявшись за руки. По сигналу ведущего — «рыбака» — круг начинает двигаться вправо, а «рыбы» бегают в кругу. По сигналу «рыбака» круг останавливается, и «рыбы» стараются выбраться из сети. Они могут пробежать под руками стоящих в круг игроков, перепрыгивать через руки или силой пробиваться между ними. Другие игроки препятствуют им, приближаясь друг к другу, приседая и т. д. «Рыбам» на выход из сети дается 1 минута. После этого игра прекращается, и выбираются новые «рыбы».

