

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – детский сад № 73» города Ставрополя

**МАСТЕР-КЛАСС ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ
«ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ
ПОДВИЖНЫХ ИГР С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА»
(ОКТАБРЬ 2024)**

*Воспитатель
по физическому развитию
Семёнова О.Е.*

Воспитатель Физо: Добрый день уважаемые коллеги! Рада приветствовать Вас на мастер-классе «Особенности организации и проведения подвижных игр с детьми дошкольного возраста».

Потребность в движении дети обычно стремятся удовлетворить в играх. Играть для них – это прежде всего двигаться, действовать. Во время подвижных игр у детей совершенствуются движения, развиваются физические качества.

В подвижных играх детей раннего возраста (2-3 года) можно заметить признаки подражания взрослым. Учитывая это, воспитатель вовлекает их в игры с помощью игрушек и ярких персонажей, старается разбудить интерес эмоциональным образным объяснением.

В младших группах наиболее часто используются сюжетные игры и простейшие не сюжетные игры. Малышей привлекает в игре главным образом процесс действия: им интересно бежать, догонять, бросать и т.д. Ведущие роли в игре воспитатель выполняет, важно помнить, что водящий только делает вид, что ловит детей: этот педагогический прием используется для того, чтобы малыши не испугались, и у них не пропал интерес к игре. Для младшей группы рекомендуются игры с текстом. При проведении таких игр воспитатель выразительно читает текст, сопровождая его соответствующими движениями. Такие игры воспитывают у детей чувство ритма. Ребята, слушая воспитателя, стараются подражать его движениям.

К четырем годам у детей накапливается двигательный опыт, движения становятся более координированными. Учитывая этот фактор, воспитатель усложняет условия проведения игры: увеличивает расстояние для бега, метания, высоту прыжков; подбирает игры, упражняющие в ловкости, смелости, выдержке. В средней группе воспитатель уже распределяет роли среди детей. Роль ведущего поначалу поручается детям, которые могут с ней справиться. Если ребенку не по силам четко выполнить задание, он может потерять веру в свои возможности и его трудно будет привлечь к активным действиям. Воспитатель отмечает успехи детей в игре, воспитывает доброжелательность, честность, справедливость. В средней группе широко используются сюжетные игры типа: «Кот и мыши», «Котята и щенята», «Мышеловка» и др., несюжетные игры: «Найди себе пару», «Чье звено скорее соберется?» и др.

В подвижных играх детей старшего дошкольного возраста используются более сложные движения. Перед ребятами ставится задача мгновенно реагировать на изменение игровой ситуации, проявлять смелость, сообразительность, выдержку, смекалку, сноровку. Движения детей 5-6 лет отличаются большей координированностью, точностью, поэтому наряду с сюжетными и не сюжетными играми широко используются игры с элементами соревнования.

В подготовительной к школе группе большинство детей владеют основными движениями. Воспитатель обращает внимание на качество движений, способность быстро ориентироваться в пространстве, проявлять выдержку, смелость, находчивость, творчески решать двигательные задачи. В подготовительной к школе группе, наряду с сюжетными и не сюжетными играми, проводятся игры-эстафеты, спортивные игры, игры с элементами соревнования.

Методические рекомендации к организации подвижной игры

Подбирая игру, воспитатель руководствуется интересами детей, содержанием комплексно-тематического планирования возрастной группы и картотекой подвижных игр, которая составлена с учетом общей и двигательной подготовленности детей конкретного возраста и направлена на решение соответствующих задач.

Организуя подвижные игры необходимо учитывать место проведения (помещение, улица), обеспечение необходимым оборудованием, соблюдение правил безопасности.

Подготовка места проведения игры проводится заблаговременно. Сюда входит нанесение разметки (линии, круги и т.д); подбор инвентаря, отличительных лент, оборудования, которое располагается так, чтобы в процессе проведения игр было под рукой. При проведении игр необходимо предусмотреть, чтобы на площадке не было посторонних предметов, мешающих движениям игроков.

От организации играющих во многом зависит успешный ход игры. К ней относятся:

- размещение играющих на площадке и правильный выбор места для объяснения игры – это первое и важное условие! Воспитателю необходимо держать в поле зрения всех играющих, самого воспитателя должно быть всем видно и слышно.

- выбирают водящего и делят на команды перед началом объяснения игры.

Выбор водящего очень важен. Медленный или нерасторопный водящий не располагает игроков к активным действиям, поэтому лучше если его выберет сам воспитатель. Иногда можно применить считалочку или жребий. Последующие водящие обычно выделяются входе игры (*Каким образом?*)

Командные игры необходимо проводить так, чтобы команды были равны по силам. (*Какими способами можно поделить на команды?*) Для этого деление на команды можно проводить следующими способами:

- воспитатель делит детей самостоятельно;

- перестроением в движении (дети стоят в строю по росту, девочки и мальчики на разных флангах)

- по выбору капитанов.

Объяснение игры проводится в исходном положении для игры – этому правилу изменять нельзя! В играх с речитативом текст или слова разучиваются заранее. Перед игрой сообщается обо всех командах или сигналах, которые применяются в

игре (свисток, хлопок, отмашка флажком и т.д.) Заканчивать игру нужно своевременно. Её затягивание может привести к потере интереса у детей. Внезапная остановка также нежелательна. Необходимо предупредить участников, что игра скоро закончится: «осталась одна минута», «последнее очко», «последний водящий», «последняя перебежка», «играем заключительный раз». После окончания игры объявляются победители, лучших можно назначить на роль капитана, водящего или судьи-помощника в следующей игре. При этом необходимо отметить индивидуальные успехи и тех, кто проиграл, что стимулирует их к дальнейшему участию в играх.

Одна из важных задач руководителя игры - дозирование нагрузки.

Регулировать нагрузку в процессе игры можно различными способами (*Какими?*):

- увеличением или уменьшением числа игроков в командах; проведение игры одновременно со всеми или разделением их на несколько групп;
- установлением кратковременных перерывов (отдых);
- увеличением или уменьшением количества повторений;
- увеличением или уменьшением времени на игру;
- увеличением или уменьшением дистанции и площадки, числа препятствий, количества и веса инвентаря;
- увеличением или уменьшением числа водящих;
- изменением правил игры (усложнить или упростить).

Любую игру следует объяснять примерно по такой схеме:

- название игры (можно сказать, с какой целью она проводится);
- роли играющих и их расположение на площадке;
- содержание;
- цель (получение очков, определение победителя);
- правила (1 – 2 основных, дополнения и изменения – по ходу игры).

Заканчивается объяснение ответами на вопросы играющих. Отвечать следует громко, обращаясь при этом ко всем. Рассказывая о ходе игры, воспитателю необходимо еще раз заострить внимание на правилах, чтобы дети лучше их запомнили.

Подводя итог игры, воспитатель отмечает ребят, хорошо выполнивших свои роли, проявивших смекалку, выдержку, взаимопомощь, творчество. Отмечая действия детей, нарушивших условия и правила игры, педагог высказывает уверенность в том, что в следующий раз ребята обязательно постараются и справятся с игровой задачей.

Прежде, чем мы приступим непосредственно к играм, выполним разминку.

Музыкально-ритмическая разминка «Новое поколение»

Воспитатель Физо: Предлагаю вам сейчас поиграть, а потом самим провести по одной игре.

Подвижная игра «Шишки, желуди, орехи» (подготовительная группа)

Цель: развитие координации движений, ориентировки в пространстве, умение действовать по сигналу.

Содержание:

Играющие встают по три один за другим лицом к центру. Водящий - в центре. Первые в тройках – «шишки», вторые - «желуди», третьи – «орехи».

По сигналу водящий произносит любое из трех названий, данных участникам игры. Допустим, «Орехи!». Все играющие, названные «орехами», должны поменяться местами. Водящий стремится встать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим, а водящий – «орехом». Если водящий скажет «Желуди!» - меняются местами стоящие вторыми в тройках, а если «Шишки!» - стоящие первыми в тройках. Можно одновременно выкрикнуть 2 названия или даже 3. И все названные должны поменять свои места. Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими или были ими меньшее число раз.

Правила:

- Водящий каждый раз принимает название того, чье место он занял.
- Вызванные игроки должны обязательно поменяться местами, игрок, не переменивший место, становится водящим.
- Водящий, вызывая игроков, должен находиться в центре, чтобы его хорошо все слышали.

Подвижная игра «Курочка хохлатка» (ранний возраст)

Цель игры: формировать умение быстро реагировать на сигнал, упражнять в беге с увертыванием.

Описание:

Воспитатель выполняет роль курицы, а дети - цыплят. Помощник воспитателя — «кошка». Кошка садится на стульчик в сторонке от детей. На другой стороне стоит домик курицы и цыпляток. Воспитатель начинает ходить вместе с детьми по всей комнате (площадке) выполняя имитационные движения по тексту:

Вышла курочка – хохлатка, с нею желтые цыплятки,

Квохчет курочка: «Ко-ко, не ходите далеко.

Лапками гребите, зернышки ищите.

Съели толстого жука, дождевого червяка,

Выпили водицы, полные корытца

Приближаясь к кошке, воспитатель говорит:

На скамейке у дорожки

Улеглась и дремлет кошка...

Кошка глазки открывает

И цыпляток догоняет.

«Кошка» просыпается, открывает глаза, мяукает и бежит за цыплятами, они убегают от неё в противоположную сторону комнаты, где обозначен их дом. Кошка не ловит цыплят, а просто догоняет. Воспитатель начинает защищать цыплят-детей, разводит руки в стороны и говорит: «Уходи, уходи кошка, не дам я тебе цыплят». Кошка уходит на свой стульчик.

Правила:

- во время бега не толкаться.

Подвижная игра «Воробушки и автомобили» (младшая группа)

Цель: упражнять детей в беге в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу воспитателя, находить своё место.

Описание:

Дети делятся на две, равные по количеству, группы «воробушки» и «автомобили». Дети — «воробушки» сидят в «гнездышках» (обручах). Дети — «автомобили» с рулями в руках, «в гараже» на скамейке.

После слов воспитателя: «Полетели, воробушки, на дорожку» — дети выходят из обручей и бегают по площадке, размахивая руками — «крылышками».

По сигналу воспитателя: «Машины едут, летите, воробушки, в свои гнездышки!» — «автомобили» выезжают из «гаража», «воробушки» улетают в «гнезда».

По сигналу воспитателя: «Машины едут в гараж», «Автомобили» возвращаются в «гараж».

Правила:

- Нельзя убежать за границы площадки.

- Вылетать из гнезд (и выезжать из гаража) и возвращаться только по сигналу.

Подвижная игра «Мыши в кладовой» (средняя группа)

Цель: упражнять детей в беге в врассыпную, пролезании под шнур, не касаясь руками пола.

Описание:

Дети-мыши сидят на стульях или на скамейках (или стоят) в норках - на одной стороне площадки. На противоположной стороне протянута веревка на высоте 40—50 см — это кладовая. Сбоку в кладовой сидит кошка — один из наиболее активных детей. Кошка засыпает, и мыши бегут в кладовую. Проникая в кладовую, они нагибаются, чтобы не задеть веревку.

Воспитатель:

Кот кладовку охранял и немного задремал (кот засыпает)

Мышки, мышки, выходите.

Порезвитесь, попляшите,

Выходите поскорей,

Спит усатый кот злодей! (мышки пролезают под веревкой и бегут в кладовую)

Мыши:

Тра-та-та, тра-та-та,

Не боимся мы кота.

Воспитатель:

Котик глазки открывает и всех мышек догоняет. (мышки возвращаются в свой домик, пролезая под веревкой, кот их догоняет)

Пойманных мышей кошка уводит в свой домик, игра продолжается 3-4 раза. Подсчитывается количество пойманных мышей. Затем водящего — кошку меняют. Отмечается самая ловкая кошка и самые шустрые мыши.

Правила:

- Мыши могут бежать в кладовую только тогда, когда кошка заснет.
- Возвращаться в норки мыши могут лишь после того, как кошка проснется и замяукает.

Подвижная игра «Пингвины с мячом» (старшая группа)

Цель: совершенствовать прыжки отталкиваясь двумя ногами.

Описание:

Дети стоят в трёх колоннах. Напротив каждой колонны (на расстоянии 4-5м) ориентир. Первые в колоннах получают мячи. Зажав их между коленями, прыгают к ориентиру, берут мяч и, обежав ориентир, возвращаются каждый в свою колонну и передают мяч следующему. Выигрывает команда, выполнившая задание быстрее всех.

Правила:

- прыгать, не теряя мяча; потерявший должен снова зажать мяч ногами и начинать прыжки с того места, где был потерян мяч.

Подвижная игра «Гонка мячей по кругу» (подготовительная группа)

Цель: упражнять детей в бросании и ловле мяча.

Описание:

Дети встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга лицом в центр, рассчитываются на первые и вторые номера. Так они делятся на две команды (первых и вторых номеров). В каждой команде играющие выбирают капитанов. Они должны стоять на противоположных сторонах круга, у капитанов по одному мячу разных цветов. По сигналу капитаны начинают перебрасывать мяч только игрокам своей команды, в одном направлении (в правую сторону). Выигрывает команда, в которой мяч раньше вернулся к капитану и получает одно очко.

Выбирают новых капитанов. Игра повторяется, но мячи перебрасываются в обратном направлении. По договоренности играют до 5-6 очков.

Правила:

- Начинать игру капитанам нужно одновременно по сигналу.
- Мяч разрешается только перебрасывать.
- Если мяч упал, то игрок, уронивший его, поднимает и продолжает игру.