

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение № 168 "детский сад
комбинированного вида"

Подвижные игры в жизни детей раннего дошкольного возраста

Проект

Воспитатели МБДОУ №168
Богданова Светлана Евгеньевна
Бернацкая Альбина Геннадьевна



Игра для ребенка – главный способ познания мира

Игровая деятельность -

естественная потребность ребенка, в основе которой лежит интуитивное подражание взрослым. Игра необходима для подготовки подрастающего поколения к труду, она может стать одним из активных методов обучения и воспитания.





- **Тип проекта:** среднесрочный, игровой
- **Вид проекта:** групповой
- **Целевая группа:** дети 3–4 лет.





Цель проекта: формирование интереса у детей к народным подвижным играм; изучение подвижных игр, в которые интересно будет играть на свежем воздухе и в помещении с друзьями и родителями.



Задачи:

- узнать в какие игры можно играть на свежем воздухе, а какие подойдут для закрытых помещений;
- расширять знания детей о народных подвижных играх;
- научиться играть в подвижные игры;
- воспитывать самостоятельности в организации знакомых игр с небольшой группой сверстников.
- развивать творческие способности детей в играх (придумывание вариантов игр, комбинирование движений)
- привлекать внимание родителей к детским подвижным играм.
- формировать физические качества, навыки и умения играть в подвижные игры;
- отобрать игры для создания каталога "Подвижные игры на свежем воздухе".



Ожидаемые результаты

Реализация проекта «Подвижные игры в жизни ребёнка» дает возможность детям:

- Приобрести опыт общения в организованном воспитательном процессе.
- Преодолеть проблемы в отношении детей.
- Получить радость и удовольствие от совместных игр и мероприятий.
- Желание родителей самостоятельно организовывать совместные, творческие и подвижные игры с детьми дома.



Ожидаемые результаты

Реализация проекта «Подвижные игры в жизни ребёнка» дает возможность детям:

- Приобрести опыт общения в организованном воспитательном процессе.
- Преодолеть проблемы в отношении детей.
- Получить радость и удовольствие от совместных игр и мероприятий.
- Желание родителей самостоятельно организовывать совместные, творческие и подвижные игры с детьми дома.



Этапы реализации проекта

1 этап – подготовительный

- выявление проблемы, формирование цели и задач проекта;
- подбор методического и игрового материала на тему «Подвижные игры в жизни ребёнка»;
- пополнение развивающей среды;
- анкетирование родителей «Игра в жизни ребёнка»;
- составления плана мероприятий проекта.

2 этап - основной

- совместная деятельность с детьми (игры, вечера развлечений, непосредственно-образовательная деятельность, беседы);
- знакомство детей с народными подвижными играми «Лавочка», «Тетёра», «Колпачок», «Водяной», «Заря»;
- совместная деятельность с родителями (консультации, папки- передвижки, игры совместно с родителями).

3 этап – заключительный

- подведение итогов о проведенной работе (диагностика детей, анкетирование родителей);
- аналитический отчёт о проведённой работе по проекту.



Подвижная игра «Коршун, курица и цыплята»

Дети выстраиваются в колонну друг за другом, держатся за пояс впереди стоящего. Первый ребёнок в колонне – это наседка, а последний – это самый маленький цыплёнок. За ним то и охотится коршун. Задача коршуна поймать цыплёнка. При этом цепочка не должна распадаться. То есть руки нельзя расцеплять. Когда коршун поймает цыплёнка, можно выбрать других коршуна и наседку.



У медведя во бору

Для этой игры необходимо участие детей «Медведь» сидит на стульчике в углу комнаты и «спит». Другой взрослый вместе с ребенком (или детьми) ходит по лесу, собирает «грибы», «ягоды», они перекликаются: «Ау! Ау!». Затем взрослый и дети, взявшись за руки, начинают приближаться к «медведю» со словами:

- У медведя во бору
Много шишек наберу,
А медведь слепой –
Не бежит за мной.
Веточка обломится –
Медведь за мной погонится!

На последнем слове «медведь» рычит (нежно!, чтобы не испугать малышей) и бежит за играющими, ловя их.









Игра
повторяется
несколько раз



Русская народная игра "Тетёра"

Двое держаться за руки, между ними идут цепочкой Тетёра и её "дети". Все поют:

*Тетёра шла,
Меховая шла,
Шла она кругом, вела детей кругом
Сама прошла
И детей провела
Самого лучшего оставила*

На последнем слове двое ловцов опускают руки и ловят кто не успел пройти. Круг становится шире... и так далее - пока всех не переловят, обычно когда осталось двое, они становятся ловцами, а остальные опять цепочкой, и играем заново, если есть желание.



Знакомство детей с народными подвижными играми «Тетёра», «Колпачок», «Лавочки»

Подвижная Игра «Тетёра»



Подвижная игра «Музыкальные стулья»

- **Правила игры Музыкальные стулья**
- Для игры необходимо взять стулья в количестве на один меньше, чем число игроков. Стулья надо расставить в круг (спинками вовнутрь), а игроков расположить вокруг стульев. Водящий (как правило, это взрослый) включает музыку или начинает играть на музыкальном инструменте. (Для того, чтобы игра получилось интересной, неожиданной и непредвзятой, желательно, чтобы водящий при этом не смотрел на игроков).
- Участники начинают медленно бежать вокруг стульев. В тот момент, когда водящий выключает музыку, задача игрока — быстро сесть на ближайший стул. Тот, кому стула не досталось, выбывает из игры. Водящий убирает один стул и игра продолжается. Оставшийся последний участник становится победителем.
- Когда играют в большой компании, можно провести несколько «полуфиналов», в которых выявятся промежуточные победители. После этого можно устроить «суперфинал» для выявления абсолютного чемпиона!



Подвижная игра «Музыкальные стулья»



Подвижная музыкальная игра "На лавочке"

Ход игры :

- Дети сидят на лавочке и поют А* капелла (можно и с музыкальным сопровождением)
- На лавочке на берёзовой
- Мы все сидим, на тебя дружок глядим!
- А водящий идёт вокруг лавочки хороводным шагом с платочком.
- По окончании пения ведущий останавливается перед детьми и кланяется тому перед кем остановился. Играющий ребёнок встает к ведущему спинкой. Дети говорят хором:
- Раз-два-три - беги!
- Водящий и играющий оббегают лавку с разных сторон.
- Выигрывает тот, кто первый займет место на лавочке!







Подвижная игра «Ручеёк»

- **Правила игры Ручеёк**
- Выбирается **водящий**, остальные делятся на **пары**, желательно разнополые, и сцепляют руки.
- Пары встают дуг за другом, образуя **коридор** и поднимая руки вверх.
- Водящий входит в образованный коридор с одного конца и двигается в другой конец коридора, по дороге выбирая себе **пару**.
- Он берет понравившегося ему человека за руку, расцепляя стоящую пару. Новая **пара** вместе идет в конец «ручейка» и встает там, подняв руки вверх.
- Освободившийся игрок становится **водящим**, идет в начало «ручейка» и заходит в **коридор**, выбирая себе человека для **пары** и так далее, пока всем не надоест играть.
- Если играет очень много народу, **водящих** может быть несколько.
- Игру желательно проводить в **быстром** темпе, так веселее (только представьте, что только вас выбрали и вы встали, сцепив руки в новой паре, как вас опять выбирают еще раз и снова тянут в ручеек).
- Очень хорошо проводить эту игру в большом коллективе, хороший шанс познакомиться и выявить скрытые симпатии мальчишек и девчонок.





Подвижная игра «Мышеловка»

Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая (примерно треть играющих) образует круг — мышеловку.

Остальные изображают мышей и находятся вне круга.

Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая: «Ах, как мыши надоели,

Развелось их просто страсть.

Все погрызли, все поели,

Всюду лезут – вот напасть.

Берегитесь же, плутовки.

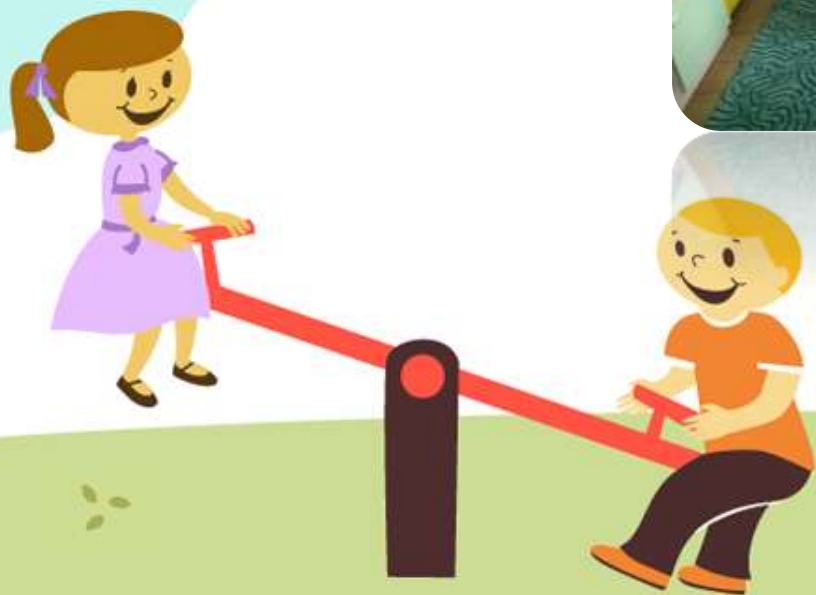
Доберемся мы до вас.

Вот поставим мышеловки,

Переловим всех за раз!»



По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу воспитателя: «Хлоп!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают — мышеловка захлопнута. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они тоже становятся в круг (и размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышей будет поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется. В конце игры воспитатель отмечает наиболее ловких мышей, которые ни разу не остались в мышеловке.

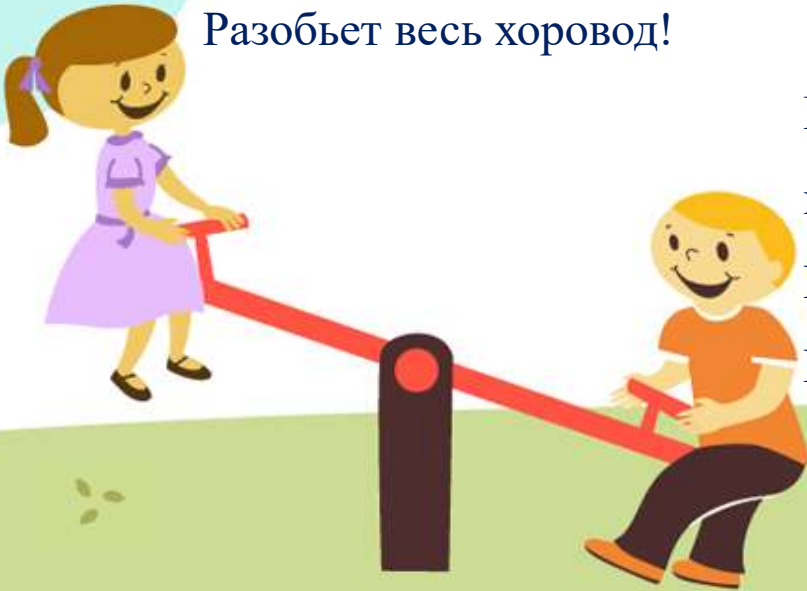




Подвижная игра «Кот и мыши»

Играющие водят хоровод, в центре которого – мышка – это ее «домик», проговаривая или напевая слова. Как только песенка кончилась, играющие понимают руки, не размыкая их – «дверки открываются», мышка выбегает наружу и бежит от кота, поджидавшего ее за пределами хоровода.

Мыши водят хоровод,
На лежанке дремлет кот,
Тише, мыши, не шумите,
Кота Ваську не будите:
Как проснется Васька-кот,
Разобьет весь хоровод!



Если кот успел поймать мышку, игра заканчивается. Можно сделать кота мышкой или выбрать новую пару.

Кот не имеет права забегать в круг.

Мышка не имеет права слишком долго находиться в домике во время погони только забегать и сразу выбегать.

Игроки в хороводе должны быть внимательны и аккуратны – нельзя резко опускать руки, чтобы не ударить водящих. Можно выбрать двух мышек, двух котов.







Подвижная игра «Я мороз, красный нос!»

Играющие строятся в ровную линию, водящий ребёнок играет роль Деда Мороза. Водящий начинает дразнить ребят присказкой: - Я мороз, красный нос! Кто из вас решится в путь дороженьку пуститься?

А ребята отвечают ему:

- Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз! Добрый дедушка мороз, ты ребяток не морозь, Не ленись не зевай, а скорей нас догоняй!

Водящий в роли Деда Мороза даёт команду: - Раз, два три беги!

Дети бегут на встречу ведущему, стараясь увернуться от него.





Результаты анкетирования

№	Способы проведения свободного времени	
	Активный образ жизни	Пассивный образ жизни
1 .	5	12

№	Название игры	Знают игру	Не знают игру	Какие качества развивает
1 .	«Тетёра»	0	0	5
2 .	«Ручеёк»	9	0	4
3 .	«Водяной»	0	9	0
4 .	«Колпачок»	0	9	0
5 .	«У медведя во бору»	9	0	5

