

Подвижные игры для детей 4-5 лет



Значение

подвижных игр

1

Совершенствование физических способностей ребенка.

2

Укрепление здоровья и повышение защитных сил организма.

3

Укрепление нервной системы

4

Создание условий для положительного психоэмоционального состояния детей.

5

Развитие психических качеств: внимание, память, воображение, самостоятельность и инициатива.

6

Воспитание и формирование личностных качеств.



классификация



по возрасту

Для младшей, средней и старшей возрастных групп

С ходьбой, прыжками, бегом, с элементами лазания, метания.

по видам движений

по степени подвижности

Игры малой, средней и высокой подвижности.

Линейные, круговые, врассыпную.

по форме организации

по содержанию

Сюжетные (зайцы и волк, медведь и пчелы), бессюжетные («найди себе пару»), хороводные, игры – аттракционы
Игры-забавы («коза-рогатая»), народные игры.

Игры с мячом, лентами, обручами и т. д

по пособиям, используемым в игре



МЕТОДИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ

Принцип систематичности

- ① *Принцип постепенности*
- ① *Принцип доступности*
- ① *Принцип учета возрастного развития*
- ① *Принцип чередования нагрузки*
- ① *Принцип наглядности*
- ① *Принцип индивидуальности*
- ① *Принцип сознательности и активности*

Характеристика

подвижных игр у детей

- * Дети уже могут свободно подчиняться правилам, данным в открытом виде, поэтому бессюжетные подвижные игры можно использовать достаточно широко.
- * Большинство игр имеют развернутые сюжеты, определяющие содержание движений. Во многих играх есть роль ведущего.



«Зайцы и волк»

Игры с прыжками

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге, в прыжках на обеих ногах, в приседании, ловле.

Описание: Одного из играющих назначают волком, остальные изображают зайцев. На одной стороне площадки зайцы отмечают себе места шишками, камушками, из которых выкладывают кружочки или квадраты. Вначале игры зайцы стоят на своих местах. Волк находится на противоположном конце площадки – в овраге. Воспитатель говорит: «Зайки скачут, скок – скок – скок, на зеленый на лужок. Травку щиплют, слушают, не идет ли волк». Зайцы выпрыгивают из кружков и разбегаются по площадке. Прыгают на 2 ногах, присаживаются, щиплют траву и оглядываются в поисках волка. Воспитатель произносит слово «Волк», волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать, коснуться. Зайцы убегают каждый на свое место, где волк их уже не может настигнуть. Пойманных зайцев волк отводит себе в овраг. После того, как волк поймает 2-3 зайцев, выбирается другой волк.

Правила:

Зайцы выбегают при словах – зайцы скачут.

Возвращаться на места можно лишь после слова «Волк!».

Варианты: Нельзя ловить тех зайцев, которым подала лапу зайчиха - мать. На пути поставить кубы – пенечки, зайцы оббегают их. Выбрать 2 волков. Волку перепрыгнуть через преграду – ручей.

«КОТ И МЫШИ»

Игры с бегом и ходьбой

Задачи: Развивать у детей умение быстро действовать по сигналу, ходить, сохраняя форму круга. Упражнять в беге с ловлей.

Описание: Все играющие, кроме 2, становятся в круг, на расстоянии вытянутых рук, и берутся за руки. В одном месте круг не замыкается. Этот проход – называется воротами. Двое играющих, находятся за кругом, изображают мышку и кошку. Мышка бежит вне круга и в круг, кошка – за ней, стараясь поймать ее. Мышка может вбежать в круг через ворота и подлезать под руки стоящих в кругу. Кошка – только в ворота. Дети идут по кругу и говорят: «Ходит Васька серенький, хвост пушистый – беленький. Ходит Васька – кот. Сядет, умывается, лапкой вытирается, песенки поет. Дом неслышно обойдет, притаится Васька – кот. Серых мышек ждет». После слов кошка начинает ловить мышку.

Правила:

Стоящие в кругу не должны пропускать кошку под сцепленные руки.

Кошка может ловить мышку за кругом и в кругу.

Кошка может ловить, а мышка убежать после слова «ждет».

Варианты: Устроить дополнительные ворота, ввести 2 мышек, увеличить количество кошек.

«ЛОШАДКИ»

Игры с бегом и ходьбой

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, согласовывать движения друг с другом, упражнять в беге, ходьбе.

Описание: Дети делятся на 2 равные группы. Одна группа изображает конюхов, другая – лошадей. На одной стороне отчерчивается конюшня. На другой – помещение для конюхов, между ними луг. Воспитатель говорит: «Конюхи, вставайте скорей, запрягайте лошадей!». Конюхи с вожжами в руках, бегут к конюшне и запрягают лошадей. Когда все лошади запряжены, они выстраиваются друг за другом и по указанию воспитателя идут шагом или бегут. По слову воспитателя «Приехали!» конюхи останавливают лошадей. Воспитатель говорит «Идите отдыхать!». Конюхи распрягают лошадей и отпускают их пастись на луг. Сами возвращаются на свои места отдохнуть. Лошади спокойно ходят по площадке, пасутся, щиплют траву. По сигналу воспитателя «Конюхи, запрягайте лошадей!» конюх ловит свою лошадь, которая убегает от него. Когда все лошади пойманы и запряжены, все выстраиваются друг за другом. После 2-3 повторений воспитатель говорит: «Отведите лошадей в конюшню!». Конюхи отводят лошадей в конюшню, распрягают их и отдают вожжи воспитателю.

Правила:

Играющие меняют движения по сигналу воспитателя. По сигналу «Идите отдыхать» - конюхи возвращаются на места.

Варианты: Включить ходьбу по мостику – доске, положенной горизонтально или наклонно, предложить разные цели поездки.

«Найди, где спрятано»

Игры на ориентировку в пространстве, внимание

Задачи: Развивать у детей умение ориентироваться в пространстве, внимательность. Ловкость, быструю реакцию.

Описание: Дети стоят вдоль стены комнаты. Воспитатель показывает им флажок и говорит, что спрячет его.

Правила:

Дети поворачиваются лицом к стене. Воспитатель прячет флажок и говорит: «Пора». Дети ищут спрятанный флажок. Кто первым найдет флажок, тот прячет его при повторении игры. Игра повторяется 3—4 раза.

Если дети не могут долго найти флажок, воспитатель подходит к месту, где он спрятан, и предлагает поискать там. Когда флажок прячет ребенок, ему надо помочь подыскать соответствующее место.

«Лиса в курятнике»

Игры с прыжками

Задачи: Развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, в ловле, в лазании, прыжках в глубину.

Описание: На одной стороне площадки отчерчивается курятник. В курятнике на насесте (на скамейках) располагаются куры. На другой стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место – двор. Один из играющих назначается лисой, остальные куры – они ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу «Лиса» куры убегают в курятник, взбираются на насест, а лиса старается утащить курицу, не успевшую взобраться на насест. Отводит ее в свою нору. Куры спрыгивают с насеста и игра возобновляется.

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.

«Найди себе пару»

Игры с ходьбой и бегом

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, по слову, быстро строится в пары. Упражнять в беге, распознавании цветов. Развивать инициативу, сообразительность.

Описание: Играющие стоят вдоль стены. Воспитатель дает каждому по одному флажку. По сигналу воспитателя – дети разбегаются по площадке. По другому сигналу, или по слову «Найди себе пару!», дети, имеющие флажки одинакового цвета, находят себе пару, каждая пара, используя флажки, делает ту или иную фигуру. В игре участвуют нечетное число детей, 1 должен остаться без пары. Играющие говорят: «Ваня, Ваня – не зевай, быстро пару выбирай!».

Правила:

Играющие становятся в пары и разбегаются по сигналу (слову) воспитателя. Каждый раз играющие должны иметь пару.

Варианты: Вместо флажков использовать платочки. Чтобы дети не бегали парами, ввести ограничитель – узкую дорожку, перепрыгнуть через ручеек.

«Ловишки»

Игры с бегом

Задачи: Развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, упражнять в беге с увертыванием,

Описание: Дети произвольно располагаются на площадке Ведущий - ловишка, назначенный воспитателем или выбранный играющими, становится на середине площадки.

Правила: Воспитатель говорит: «Раз, два, три – лови!». По этому сигналу все дети разбегаются по площадке, увертываются от ловишки, который старается догнать одного из играющих, и коснуться его рукой (запятнать). Тот, кого ловишка коснулся рукой, отходит в сторону, игра заканчивается, когда ловишка поймает 3-4 играющих. Затем выбирается новый водящий. Игра повторяется 4-5 раз.



Список литературы:

- 1. Сборник подвижных игр 2-7 лет. ФГОС - Степаненкова Э.Я.**

спасибо за внимание



играйте с нами,
играйте как мы,
играйте лучше нас.

