

Управление образования Верх-Исетского района
Департамента образования
Администрации города Екатеринбурга
МБУ ИМЦ «Развивающее образование»



Интегрированная игра на развитие двигательной активности дошкольников

Сборник методических разработок
победителей и призёров районного конкурса



Екатеринбург

2020

Управление образования Верх-Исетского района
Департамента образования Администрации города Екатеринбурга
МБУ ИМЦ «Развивающее образование»

Интегрированная игра на развитие двигательной активности дошкольников

**Сборник методических разработок победителей и номинантов
конкурса «Интегрированная игра на развитие двигательной
активности дошкольников»**

Екатеринбург
МБУ ИМЦ «Развивающее образование»

2020

УДК 373.24
ББК 74.14
И73 Инт

Редакционная коллегия:
Плотникова Е.В., Рахматуллина Р.Х.

Оргкомитет конкурса методических разработок «Интегрированная игра на развитие двигательной активности дошкольников»:

Рыбалко Н.М., Рахматуллина Р.Х., Попова Н.Л., Плотникова Е.В.

Составитель: Плотникова Е.В.

Интегрированная игра на развитие двигательной активности дошкольников:
сборник методических разработок. - Екатеринбург: МБУ ИМЦ «Развивающее образование», 2020. – 61 с.

И73 Инт

В настоящем сборнике представлены методические разработки воспитателей и инструкторов по физической культуре дошкольных образовательных организаций Верх-Исетского района г. Екатеринбурга - участников районного конкурса «Интегрированная игра на развитие двигательной активности дошкольников», который проходил в 2019 году.

Материалы включают конструкторы интегрированной игры для организации двигательной активности дошкольников, дополненные фотоиллюстрациями. Инновационные идеи относительно организации двигательной активности дошкольников в ДОУ могут быть полезны педагогическим работникам в системе дошкольного образования.

ББК 74.14

© Управление образования Верх-Исетского района
Департамента образования Администрации города
Екатеринбурга, 2020

© МБУ ИМЦ «Развивающее образование», 2020

От составителя

В период с ноября по декабрь 2019 года для педагогов дошкольных образовательных организаций Верх-Исетского района был подготовлен и проведен конкурс методических разработок «Интегрированная игра на развитие двигательной активности дошкольников». В конкурсе приняло участие 25 учреждений (31 педагог). Методические разработки были представлены двумя категориями педагогов: воспитателями и инструкторами по физической культуре.

Участники представляли конструктор интегрированной игры, раскрывающий ее цель, требования к предметно-пространственной среде, обеспечивающей двигательную активность детей во время игры, обоснование отбора видов деятельности, интегрированных с двигательной деятельностью детей в процессе игры, продолжительность и формы организации игры, ожидаемый или полученный результат. Кроме полноты методического описания критерием оценки разработки являлась новизна и оригинальность игры или ее элементов.

Участники приобрели методический опыт, составляя конструкторы интегрированной игры, и, хотя не всё удалось на высоком методическом уровне, их разработки отличаются самостоятельностью, практической направленностью на реализацию ФГОС ДО, и могут представлять интерес для педагогов дошкольного образования.

Интегрированная игра «Помоги Белоснежке»

Возрастная группа: средняя группа (4-5 лет)

Цель: вызвать у детей положительный эмоциональный отклик на занятия физической культурой.

Задачи:

Развитие основных физических качеств.

Развитие умения ориентироваться в пространстве уличной территории ДОУ.

Развитие творческого воображения на материале народных и авторских сказок.

Закрепление знаний о содержании и героях прочитанных художественных произведений.

Упражнение в умении разгадывать загадки.

Воспитание чувства взаимопомощи и желания действовать сообща.

Требования к предметно-развивающей среде.

Занятие проводится на территории ДОУ. Педагоги используют в качестве игрового оборудования биоархитектурные композиции, составляющие ландшафт прилегающей к зданию территории ДОУ (домик бабы Яги (русские народные сказки), сюжет народной песенки «Два веселых гуся», авторские сказки «Дюймовочка» и «Под грибом»). Заранее изготовлены дидактические пособия и игрушки в соответствии с сюжетом сказок. Спортивное оборудование (обручи, канат, мешочки с песком).

Отбор видов деятельности: двигательная, речевая, познавательная, музыкальная. **Продолжительность:** 20 минут.

Формы организации игры: подвижная игра, физическое упражнение, беседа, наблюдение, отгадывание загадок, дидактическая игра, пение.

Ожидаемый результат: заинтересованность детей в физических упражнениях, самостоятельное выполнение физических упражнений; умение согласовывать свои действия со сверстниками, решая поставленные задачи; умение создавать пространственные мыслеобразы; умение отвечать на вопросы, рассуждать.

Новизна и оригинальность: интегрированное занятие - одна из форм реализации принципа интеграции, предусматривающего использование дидактических возможностей содержания разных видов деятельности. Интегрированное занятие позволяет сократить время, отведенное на непрерывную образовательную деятельность, и экономит детям время для общения, прогулок, самостоятельного творчества в игровой деятельности. Форма занятия нестандартна, чем интересна детям, не вызывает утомления, повышает познавательную активность за счет смены видов деятельности. Занятие проводится на улице, что увеличивает время прогулки, время пребывания детей на свежем воздухе.

Ход игры

Этапы игры	Методы, приемы действий педагога	Виды деятельности, которые интегрируются	Игровые действия детей	Планируемый результат
Предварительная работа (в группе)	Фестиваль-выставка героев сказок (русских народных, авторских). Воспитатель сделала сказочного персонажа - куклу Белоснежку.	Речевая (беседа, рассказ), ознакомление с детской художественной литературой (обсуждение), художественная (изобразительная, разные виды)	Дети дома с родителями изготавливали поделки посредством различных изобразительных техник. Совместно с воспитателем оформили в группе выставку. Дети рассказывают о своем персонаже (Кто это? Из какой сказки? Как выглядит?)	Составление рассказов-описаний
Вводная часть Мотивационный (в группе)	Воспитатель сообщает детям, что Фестиваль окончен, персонажи вернулись в свои сказки. И только Белоснежка не вернулась в сказку, гномы обеспокоены, о чем написали письмо. Воспитатель спрашивает детей: «К кому из сказочных героев мы можем обратиться за помощью?» И просит пояснить. Воспитатель предлагает обратиться к бабе Яге – герою, который чаще других персонажей встречается в сказках, поэтому знаком с большинством сказочных героев. Просит назвать эти сказки. Создает проблемную ситуацию: где будем искать бабу Ягу? Побуждает к	Речевая (беседа, рассуждение), ознакомление с детской художественной литературой (обсуждение), познавательно-исследовательская (решение проблемной ситуации)	Дети слушают письмо от гномов, которые потеряли Белоснежку. Дети, опираясь на опорные картинки, называют героев сказок, к которым можно обратиться за помощью: гусей-лебедей (высоко летают), ясного сокола (далеко видит), скороходов (быстро бегают), бабу Ягу (старая, давно живет в лесу). Дети называют сказки, в которых есть баба Яга. Дети ищут героя (приносят книжки, предлагают	Участие в ситуации речевого сотрудничества со сверстниками. Выделение героев знакомых сказок по их основным качествам. Решение проблемной ситуации.

	поиску на улице, около входа в детский сад: где видите ее домик каждый день?		посмотреть фильмы, поискать «в планшете»). Вспоминают биоархитектурную композицию на улице (домик бабы Яги)	
Постановка цели (на улице)	Воспитатель выводит детей на прогулку. Напоминает детям о цели прогулки: «Кто нуждается в нашей помощи? Сможем ли мы помочь ей? К кому можем обратиться за подсказками?» Акцентирует внимание: «У нас около садика несколько домиков сказочных героев, они должны показать нам дорогу к Белоснежке». Предлагает посмотреть по сторонам и найти домик первого персонажа - бабы Яги.	Познавательная-исследовательская (наблюдение)	Дети осматриваются около крыльца, ищут домик Яги.	Осознание цели действий
Основная часть (улица)	Инструктор: «Яга живет в дремучем лесу. Путь к ней тяжелый. Встаем в колонну, идем шагом, преодолеваем препятствия». Предлагает представить дорогу, на которой много ямок и кочек. Инструктор побуждает внимательно посмотреть по сторонам и найти Ягу. Инструктор объясняет, как выполняется упражнение	Двигательная (упражнение), познавательная-исследовательская (наблюдение)	Дети выполняют упражнение: прыжки на двух ногах из обруча в обруч. По окончании упражнения оказываются рядом с домиком Яги.	Прыжки на двух ногах с продвижением вперед, отталкиваясь одновременно двумя ногами. Физические качества: ловкость, быстрота, выдержка и внимание, равновесие.
	Инструктор достает из домика подсказку Яги: «Бросить мешочек с песком, попасть в щит, щит должен	Двигательная (упражнение)	Дети выполняют упражнение: метание мешочка с песком в даль.	Метание в даль и цель. Физические

	перевернуться. Там подсказка». Инструктор объясняет, как выполняется упражнение.		Дети благодарят бабу Ягу и прощаются с ней.	качества: восприятие пространства, сила, согласованность движений рук и туловища.
	Щит от ударов мешочка переворачивается. Подсказка – изображение сюжета песенки «Два веселых гуся». Инструктор объясняет, как дойти до домика, где живут гуси, посылает упражнение. Воспитатель предлагает детям вспомнить и исполнить песню.	Двигательная (упражнение) Музыкальная (пение)	Дети выполняют упражнение: бег змейкой между ориентирами. Дети исполняют песню под музыку (минусовка)	Бег змейкой. Физические качества: ловкость, быстрота, сила, координация. Пение хором знакомой песни
	Воспитатель побуждает детей внимательно посмотреть по сторонам и найти персонажа сказки – маленькую девочку, которая сама любит петь. Чтобы получить подсказку от Дюймовочки, нужно пройти по узкому мостику. Инструктор объясняет, как выполняется упражнение.	Двигательная (упражнение)	Дети выполняют упражнение: ходьба по канату боком приставным шагом. Дети находят Дюймовочку.	Ходьба приставным шагом. Физические качества: равновесие, координация движений
	Инструктор приглашает детей выполнить задание Дюймовочки и взять следующую подсказку. Спрашивает: «Узнали сказку?»	Двигательная (упражнение), познавательная (дидактическая игра)	Девочки выполняют упражнение: подпрыгнуть на месте и достать картинку. Мальчики из картинок складывают пазл (8 штук). Получается картинка-иллюстрация сказки «Под грибом». Дети называют сказку.	Подпрыгивание на месте. (дотронуться до предмета) Физические качества: сила, координация, ловкость. Развитие наглядно-образного мышления.

	Инструктор приглашает детей пройти к грибу, выполнив упражнение.	Двигательная (упражнение)	Дети выполняют упражнение: ходьба на носочках.	Ходьба на носочках. Физические качества: сила, координация, выносливость, равновесие.
	Воспитатель привлекает внимание детей к персонажам сказки «Под грибом». Загадывает загадки. Последняя загадка о Белоснежке: «Оказывается, что Белоснежка заблудилась и осталась не в своей сказке, в сказке «Под грибом». Мы отгадали загадку и ее нашли.	Познавательная (загадки)	Дети отгадывают загадки. Находят куклу Белоснежку, относят ее к гномам (легкий бег), на свое место (в состав композиции «Белоснежка и семь гномов»).	Отгадывание загадок
Заключительная часть	Воспитатель подводит итог занятия: кому помогали, что с ней случилось, в каких сказках мы побывали, кто из персонажей нам подсказывал, какие задания мы выполняли. Итоговый вопрос: «Что помогло нам преодолеть все преграды?» Помогает детям сформулировать ответ: мы ловкие (попадали в цель), сильные (прыгали высоко), смелые (не испугались Яги), умные (отгадывали загадки), а главное, дружные (все делали вместе, помогали друг другу).	Речевая (ответы на вопросы, рассуждения)	Дети отвечают на вопросы. Итоговый вопрос для детей сложен. Ответ возможен с помощью подсказок.	Понимание значимости физического здоровья и взаимопомощи в сложных жизненных ситуациях
	Инструктор предлагает детям бегом отправиться к бабе Яге и сообщить ей добрую весть – мы вернули Белоснежку в свою сказку.	Двигательная (упражнение)	Дети выполняют упражнение: бег стайкой	Бег стайкой. Физические качества: сила, выносливость.
	Воспитатель предлагает детям вернуться из сказочного мира и продолжить прогулку на своем участке.	Двигательная (самостоятельная)	Дети идут на прогулочный участок	Прогулка

Приложение

Стала бабушка Яга
Вот уже совсем стара.
Перепутала все сказки.
Вы идите по подсказкам,
Белоснежку отыщите,
В дом родной ее верните.

Упражнение «Прыжки на двух ногах»



Упражнение «Ходьба по канату»



Жили у бабуси два веселых гуся

Упражнение «Бег змейкой»

По кривой, извилистой дорожке,
Через лес придется нам идти!
Ты скорей найди себе дружочка,
В путь за Белоснежкой беги!



Упражнение «Попади в цель»



Задание «Собери картинку»



Чтобы здесь найти подсказку,
Девочки мне все нужны.
Надо прыгнуть высоко
и сорвать картинку.
Все картинки собери
и подсказку получи!



Путь не прост и так далек.
Поспешика, мой дружок!
Нужно друг за другом встать,
Шагом приставным шагать!

*Упражнение
«Ходьба на носочках»*

Вместе на носочках
Мы пойдем к грибочку!



*Упражнение
«Подпрыгивание на месте»*

Понедельник и среда,
Вторник и суббота.
Гномов этих имена,
Верно, помнит кто-то
С этой сказкою, друзья,
Вы давно знакомы!
Называется она
Белоснежка и семь гномов.

Интегрированная игра «Увлекательное путешествие»

Цель:

Создать условия для двигательной и познавательной активности детей.

Задачи:

1. Совершенствовать умения и двигательные навыки в ходе выполнения основных видов движения: ходьба с высоким подниманием колен, бег врассыпную, бег между предметами, упражнения в равновесии, прыжки на двух ногах;

2. Активизировать мышление детей через организацию упражнений на ориентировку в пространстве, подвижных игр, закрепляющих знания об окружающем мире;

3. Создавать положительный эмоциональный настрой детей.

Планируемый результат:

- демонстрируют умение выполнять движения по показу и по команде;

- проявляют интерес к играм и упражнениям, требующим физического усилия;

- демонстрируют умение ориентироваться в пространстве, ловкость, быстроту реакции;

- активно проявляют физические качества посредством заданий соревновательного типа;

- уверенно используют в речи название страны, родного города, государственных символов.

Оборудование:

флажки по два на каждого ребенка, национальные башкирские платки 4 штуки, карта России, кубики-пазлы с буквами (для составления слова Россия) - 2 набора в корзинках, игрушки - лошадки, конусы, флажки для карты.

Ход игры:

Воспитанники заходят в зал. Воспитатель предлагает рассмотреть карту России. Называют основные символы России. Слушают гимн РФ. Отмечают флажком место начала путешествия – Екатеринбург. Перестраиваются в колонну по одному.

Строевые упражнения:

- ходьба на носках, руки вверх;
- ходьба с высоким подниманием бедра;
- ходьба на пятках, руки на поясе;
- обычная ходьба;
- ходьба в полуприседе, руки на поясе;
- обычная ходьба;

- ходьба с ускорением;
- легкий бег;
- бег с захлестыванием ног назад;
- обычный бег;
- боковой галоп;
- обычный бег;
- бег змейкой;
- ходьба с ускорением;
- обычная ходьба;
- восстановление дыхания.

Ходьба в обход зала, дети берут флажки.

Дети двигаются по залу выстраиваются в три колонны.

Общеразвивающие упражнения с флажками

1. И. п. – о. с., руки с флажками внизу.
 - 1 – наклон головы вниз,
 - 2 – и. п.,
 - 3 – наклон головы назад,
 - 4 – и. п.
2. И. п. – о. с., руки с флажками внизу.
 - 1 – флажки вперед,
 - 2 – флажки вверх,
 - 3 – флажки в стороны,
 - 4 – и. п.
3. И. п. – ноги вместе, руки с флажками внизу.
 - 1 – флажки вверх, правую ногу отвести назад на носок,
 - 2 – и. п.,
 - 3 – флажки вверх, левую ногу отвести назад на носок,
 - 4 – и. п.
4. И. п. – ноги вместе, руки с флажками у груди.
 - 1 – поворот туловища вправо, флажки в стороны,
 - 2 – и. п.,
 - 3 – поворот туловища влево, флажки в стороны,
 - 4 – и. п.
5. И. п. – ноги на ширине плеч, руки с флажками внизу.
 - 1 – флажки вверх,
 - 2 – наклон туловища вправо (влево),
 - 3 – флажки вверх,
 - 4 – и. п.
6. И. п. – ноги на ширине плеч, руки с флажками внизу.
 - 1 – наклон туловища вперед, флажки назад,
 - 2 – и. п.,
 - 3 – 4 – см. 1-2
7. И. п. – о. с., руки с флажками внизу.
 - 1 – присед на носки, колени в стороны, флажки вперед,

- 2 – и. п.,
3 – 4 – см. 1-2
8. И. п. – ноги вместе, руки с флажками внизу.
1 – прыжок ноги врозь, флажки вверх,
2 – прыжок ноги вместе, флажки вниз,
3 – 4 см. 1-2 (в чередовании с ходьбой)

9. И. п. – о. с., руки с флажками внизу.
1 – подняться на носки, флажки через стороны вверх,
2 – и. п.,
3 – 4 – см. 1-2

Перестроение в одну колонну, ходьба в обход зала, положить флажки.

Дети останавливаются около карты.

Объявляется следующая остановка город Уфа - столица Башкирии. Ставится флажок на карте.

Воспитатель уточняет и дополняет знания детей о том, что Россия - многонациональное государство. В ней проживают люди разных национальностей: осетины, черкесы, татары, башкиры... Все национальности имеют равные права, но каждая имеет свою культуру. На этой остановке предлагается детям поиграть в подвижную башкирскую игру «Юрта».

Проговариваются правила игры:

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

«Мы, веселые ребята, соберемся все в кружок. Поиграем, и попляшем, и помчимся на лужок».

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

После игры снова собираются у карты. Отмечают следующий город – остановку – это Казань – столица Татарстана.

Воспитатель рассказывает, что в Казани любят кататься на лошадях и традиционно отмечают «День Коня», который включает в себя несколько видов соревнований с участием лошадей - скачки, а также конкурсы на лучшую упряжку и самого быстрого перевозчика грузов, и предлагает проверить, кто самый ловкий и быстрый

Играющие делятся на 2 команды и выстраиваются за линией. Напротив, линии ставят флажки, стойки. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки на лошадях (используются игрушки лошадки), оббегают флажки и возвращаются обратно бегом, передают лошадь следующему игроку команды, сами встают в конец колонны. Затем бегут вторые и т. д. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.

Правила эстафеты.

Расстояние от линии до флажков, стоек должно быть не более 10 м. Прыгать следует правильно. Бежать нужно в указанном направлении, точно передавать эстафету.

После игры подводится итог эстафеты.

Дети подходят к карте.

Продолжаем путешествие, отправляемся в столицу нашей страны в город... (ответ детей). Ставится флажок на городе Москва.

Игра-эстафета

Задача: по цепочке передавать кубики с буквами, последний участник цепочки составляет слово Россия и поднимает над головой.

Дети подходят к карте. Путешествие подошло к концу, пора возвращаться в Екатеринбург. Самый быстрый способ – это совершить перелет на самолетах. Проводится **игра «Самолеты»**. Дети размещаются вокруг воспитателя в одном углу площадки и приседают на корточки. Это – самолеты на аэродроме. По сигналу воспитателя самолеты друг за другом отправляются в полет и летают (медленно) в любых направлениях, стараясь не задевать друг друга крыльями (вытянутыми в стороны руками). По сигналу самолеты заходят на посадку и занимают место на аэродроме. В конце игры отмечаются лучшие, летавшие без аварий.

Дети собираются около карты. Рефлексия: дети передают свои впечатления о процессе и результатах совместной деятельности, подводится итог игры - все были ловкими, спортивными, быстрыми, дружными, очень весело играли. Воспитатель помогает уточнить, что нового они узнали и что больше всего понравилось.

Интегрированная игра «В поисках Золотого ключика»

Целью игры является обеспечение максимально оригинальной, интересной игровой ситуации для детей, направленной на развитие двигательной активности, внимания, интереса, логического мышления.

Задачи:

1. Воспитывать желание помогать любимым сказочным героям командой, уважая и помогая друг другу.
2. Совершенствовать навыки ходьбы, бега; развивать скоростно-силовые способности.
3. Закрепить умение метания в цель разными способами.

Планируемый результат:

1. Сформировать у детей положительно-эмоциональный настрой.
2. Создать благополучную предметно-пространственную среду, с необходимыми и безопасными атрибутами, которые дают возможность воображать, придумывать, логически мыслить, действовать сообща.
3. Развивать интерес к участию в подвижных играх и физических упражнениях.
4. Научить правилам соблюдения безопасности при проведении физических заданий.

Для обеспечения двигательной активности в игре используется **спортивный инвентарь:**

- гимнастические палки;
- обручи;
- мячи;
- конусы;
- дуги;
- гимнастическая скамья.

Игра-квест «В поисках «Золотого ключика» состоит из семи этапов:

Первый этап «Сюрпризный момент»

В группу зашел Буратино, и попросил помочь найти золотой ключик. У него была часть карты, указывающая направления движения в поисках «Золотого ключика».

Второй этап «Математическая загадка»

В раздевалке, чтобы открыть дверь, ребятам нужно решить математическую задачу в стихах, ответом задачи является количество стуков в дверь.

Следующие этапы проходят на улице.

Третий этап «Указательный столб»

Ребятам надо отгадать загадки и выбрать правильное направление движения. Направление выбрано – держим путь к следующему пункту. Идем по «кочкам», ходьба с высоким подниманием колен.

Четвертый этап «Встреча с лисой Алисой»

У нее ребята выполняют два задания:

- проходят змейкой мимо конусов, держа друг друга за руки;
- бросают мяч в цель (обруч). После этого получают часть карты от лисы Алисы.

Следуя полученной инструкции, подскоками отправляются к следующему этапу.

Пятый этап «Разминка с Карабасом Барабасом»

С ним ребята делают веселую, музыкальную зарядку и получают недостающую часть карты.

Шестой этап «Прохождение препятствий»

- перешагивание через дуги;
- ходьба по гимнастической скамейке.

Седьмой этап «Разгадка»

Дети отгадывают загадку о сундучке, ищут и находят «Золотой ключик».

Фотоиллюстрации игры



Получение задания от Буратино



Прохождение змейкой мимо конусов



Получение карты от лисы Алисы

Интегрированная игра «Страусиный сюрприз»

Цель игры: развитие произвольности восприятия и движения в двигательной деятельности дошкольников, мотивированной познавательной задачей.

Задачи:

- развивать продолжительность произвольного внимания посредством объединения нескольких этапов решения проблемной ситуации увлекательной познавательной темой;
- развивать координацию и пластику движений в соответствии с событийным рядом игры и действиями других участников;
- формировать навыки активного слушания в разных видах деятельности (восприятие голоса страуса, загадки, движение с изменяющимся темпо-ритмическим сопровождением, рассказ).

Планируемый результат: поведение детей к окончанию игры соответствует изменяющейся игровой ситуации, дети точно выполняют игровые правила, ориентируясь на словесные и звуковые подсказки.

Оборудование, использованное в игре.

Организация площадки:

- зал (спортивный или музыкальный), оборудованный проектором с экраном и звуковоспроизводящей аппаратурой;
- в конце зала, напротив экрана, расположены гимнастические маты.

Игровой реквизит:

- натуральное страусиное яйцо в корзинке, дно которой устлано мягкой тканью;
- бубен;
- предметы, замещающие яйца разных размеров - пустые контейнеры от Киндер-сюрпризов, бумажные плоскостные яйца, соответствующие изображениям их владельцев (их незаметно подкладывают в процессе игры в разных укромных местах спортивного зала):
 - куриное яйцо – высотой 4см,
 - крокодилье яйцо – овальное продолговатое высотой 7 см,
 - пингвиное яйцо – высота 12 см,
 - страусиное яйцо – высота примерно 20 см (такое же по размеру, как в корзинке)
- страусенок (игрушка или кукла-марионетка) спрятанный внутри корзинки с настоящим страусиным яйцом, под тканью;

Медиа-материалы:

- аудиозапись звуков голоса страуса;
- видеоматериал о страусах;
- аудиозапись последнего куплета песни «Желтый страусенок»

Условные обозначения: П. – педагог; Д. – дети.

Ход игры

Дети свободно располагаются на матах.

♪ 1 *Раздаются звуки голоса страуса*

Педагог: Ой, ребята, тише-тише! Чью-то песенку я слышу...
Песня необычная, странная. Интересно кто ее поет?

*П. акцентирует внимание детей на звуках, Д. вслушиваются,
П. показывает корзинку с яйцом страуса*

Птица песню распевала и корзинку потеряла.
А в корзиночке – яйцо! Интересно: чье оно?

*П. аккуратно достает яйцо и показывает детям, Д. рассматривают
яйцо, высказывают предположения о его владельце*

**Это мы сейчас узнаем, все загадки разгадаем?
Но вы, ребята, не кричите, а отгадку покажите!**
(это главные правила игры)

П. кладёт яйцо обратно в корзинку

Загадка 1: Ко-ко-ко! Ко-ко-ко! Быть мне мамой не легко.
Деток нужно посчитать, уложить под крылья спать,
Ох, непросто маме-птице защитить их от лисицы! (курица)

*Если дети начинают выкрикивать, педагог повторяет правило:
Тише, дети! Не кричите! А отгадку покажите!*

*Д. изображают курочку: ходьба по залу врассыпную в полуприседе,
руки согнуты в локтях, кисти рук на поясе, локти движутся вперед-
назад, как будто крылышки. П. быстро и ритмично бьет в бубен, регулируя
скорость движения:*

Аккуратно курочки гуляют, друг друга не толкают!
Внимательно вокруг смотрите, куриное яйцо ищите!

*Д. находят реквизитное яйцо курицы (объемное или плоскостное)
Посмотрим, может быть, корзинку с яйцом потеряла курочка.*

П. показывает детям оба яйца рядом на двух своих ладонях, задает уточняющие вопросы, Д. сравнивают их, выясняют, что куриное яйцо меньше незнакомого.

Совместно делают вывод: хозяин яйца, найденного в корзинке, намного больше курицы.

Загадка 2: Возможно, он зеленый и ужасный, и зубастый, и опасный,
В теплых реках обитает, яйца в ямку зарывает! (крокодил)

Если Д. начинают выкрикивать, П. повторяет правило:

Тише, дети! Не кричите! А отгадку покажите!

Д. изображают крокодила: ползание на животе, руки согнуты в локтях, опора на предплечье, медленно и вальяжно. Педагог регулирует темп движения, чередуя тремоло и удары в бубен:

Друг друга не кусаем, на хвост не наступаем!

Крокодильчики, внимательно смотрите, и яйцо своё ищите!

Д. находят яйцо с изображением крокодила. П. показывает детям оба яйца рядом на двух своих ладонях, задает уточняющие вопросы.

Д. сравнивают яйца по размеру, понимают, что они не одинаковые, незнакомое яйцо больше, значит оно, не крокодилье:

Крокодил такой большой, а яйцо у него маленькое, похоже на гусиное.

Загадка 3: Эта птица не летает, быстро плавает, ныряет,

Проживает среди льдин, антарктический... (пингвин)

Д. изображают пингвина: ходьба мелкими шагами, пятки вместе, носки врозь, руки вдоль тела, ладони в стороны – крылышки.

П. ритмично, в среднем темпе, бьет в бубен, регулируя скорость движения.

Д., двигаясь по залу, находят пингвинье яйцо.

П. демонстрирует оба яйца детям, помогает им наводящими вопросами.

Сравнив яйца, Д. понимают, что яйцо из корзинки больше пингвиньего.

Императорский пингвин – большая птица, и яйцо у него большое, даже больше крокодильего, но меньше яйца из корзинки.

Загадка 4: Привет! Я – птица-великан по бегу чемпион,

Я – житель африканских стран, прекрасен и силен!

Пускай летать я не могу, отпор любому дам врагу!

Из пышных перьев мой наряд, знакомству с вами буду рад! (страус)

Д. изображают страуса: ходьба на прямых ногах, спина прямая, прямые руки назад, кисть натянута, пальцы растопырены. П. проговаривает детям, как ходит страус, добиваясь точности движений устными замечаниями.

П. регулирует темп движения с помощью бубна, постепенно ускоряя и переходя на бег.

Страусята друг за другом, быстро бегают по кругу

Д. перестраиваются в круг и бегут по кругу.

П. прекращает удары в бубен – Д. останавливаются

Мы тихонечко пойдем, яйцо страуса найдем!

Д. находят в зале яйцо страуса, точно совпадающее по размеру с настоящим

П. акцентирует внимание детей на том, что яйца по размеру очень похожи!

Теперь мы точно знаем, чье яйцо мы с вами нашли? (страусиное)

Сядем, тихо посидим, на экран наш поглядим!

Д. располагаются на матах, смотрят познавательное видео и слушают рассказ педагога:

Страус самая большая птица на планете! Он любит тепло и живет в жарких странах. У страусов очень красивое пышное оперенье. Но летать они не умеют. Зато отлично бегают. Несмотря на огромный рост, страусы обладают спокойным и негромким голосом...

В текущем видеофрагменте страусы издают характерные звуки.

Д. прислушиваются и узнают голоса, которые слышали в самом начале игры.

А еще о страусах говорят, что они прячут голову в песок, когда пугаются. Они замирают и не шевелятся. Так им кажется, что они надежно спрятались.

Во время рассказа П. незаметно вынимает игрушечного страусенка:

Посмотрите, кто появился из нашего яйца! Поздоровайтесь!

Страусенок кивает, приветствуя детей

Этот малыш хочет с нами поиграть. Вместе с ним мы будем весело танцевать под музыку. Но как только услышим сигнал опасности...

- П. трижды ударяет в бубен

Спрячем голову в песок и замираем!

П. опускает голову вниз, замирает

♪ 2 «Желтый страусенок» финал песни – *Д. танцуют под музыку вместе со Страусенком, по сигналу опасности (3 удара бубна) замирают, «пряча голову в песок»*

Нашему малышу пора отправляться к своей маме! Попрощайтесь с ним!

Дети прощаются со страусенком.

Интегрированная игра «Мы построим Шапито»

Цель:

Развивать интеллектуальные и физические способности детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ в увлекательных видах деятельности на основе интеграции содержания разных направлений.

Воспитательные задачи:

- формировать позитивное отношение к навыкам здорового образа жизни;
- формировать мотивацию к двигательной деятельности и познавательной активности;
- формировать готовность и умение работать в команде.

Образовательные задачи:

- продолжать отрабатывать навыки ходьбы с изменением темпа движения по сигналу; бег врассыпную; упражнять в равновесии при прохождении по скамейке; продолжать учить влезать на гимнастическую стенку, не пропуская реек, учить прыжкам на правой и левой ноге попеременно с продвижением вперед;
- расширять активный и пассивный словарь за счет введения новых понятий.

Развивающие задачи:

- развивать инициативу, самостоятельность и творчество в двигательной активности;
- развить коммуникативные компетенции детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ.

Развивающая предметно-пространственная среда выстраивается в соответствии с требованиями ФГОС ДО и включает как традиционное оборудование, необходимое для проведения непрерывной образовательной деятельности по физической культуре, так и дополнительные атрибуты: мягкий строительный конструктор и игровой модуль-пособие «Парашют».

Интегрированная игра «Мы построим Шапито» в своей основе содержит **сочетание различных видов деятельности:**

- игровая;
- коммуникативная;
- познавательная;
- продуктивная;
- двигательная.

Использование различных видов деятельности в комплементарной форме способствует созданию целостности процесса интеграции, повышению

эффективности в применении методов и форм, способствующих решению поставленных задач.

Продолжительность и формы организации игры

Игра может быть организована в виде периода непрерывной образовательной деятельности (25-30 минут).

Однако содержание каждого этапа игры может быть расширено до рамок мини-проекта (от 2-3х дней до одной недели).

В интегрированной игре использовано сочетание различных игровых форм (сюжетно-ролевая, строительно-конструктивная, подвижная, дидактическая).

Ожидаемый результат

- умение выстраивать игровое взаимодействие в группе сверстников;
- закрепление в игровой деятельности умения ориентироваться в пространстве;
- сформированность навыков ходьбы с изменением темпа движения по сигналу, умения влезать на гимнастическую стенку, не пропуская реек;
- использование и применение новых понятий и терминов;
- сформированность умения самостоятельно создавать законченные конструктивные постройки;
- повышение уровня контроля детьми собственных действий, результатов деятельности, умения слушать и запоминать поставленную задачу, воспроизводить образец.

Новизна и оригинальность

Оригинальность подхода в создании игры заключается в сочетании методов и форм познавательной и двигательной активности, что создает особое мотивационное поле для детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ.

Ход игры

Этапы игры	Методы, приемы действий педагога Виды деятельности, которые интегрируются	Игровые действия детей	Планируемый результат
Вхождение игровую ситуацию	<p>Беседа (вопросо-ответная форма с пояснением и объяснением); Проблемный метод (приемы сравнения).</p> <ul style="list-style-type: none"> - восприятие литературного произведения; - коммуникация (общение на заданную тему); - познавательная деятельность; - дидактическая игра. 	<p>Педагог читает стихотворение С. Рагулиной «Цирк» <i>Хохочущее, яркое, Чудное, заводное. С огнями разноцветными Шарами разодетое, Большое представление, Что всем на удивление Приехало, притопало, Пришлепало, пришло. Здесь чудо – музыканты В больших зеленых бантах. Жонглеры-акробаты Летают на канатах. Собаки, кошки, мышки, Львы, тигры и мартышки. А рядом с ними слон – Силач и чемпион. Факир глотает шпагу! Вот смелость и отвага! А клоун дарит смех, Улыбки и успех! И будут хлопать дети На цирковой планете. Хоть двадцать три часа подряд. О цирк! Ты – сказочный парад!</i> Педагог:</p>	<p>Создание мотивационного поля для дальнейшей продуктивной и двигательной деятельности детей.</p>

- *О чем идет речь в стихотворении?*
- *Давайте представим, что к нам едет цирк. Цирк - Шапито.*
- *Кто знает, что такое Шапито?*

(Шапито – это такое сборно-разборное помещение, в котором цирковые артисты дают представления).

Стихотворение Л.Яковлева «Шапито».

- *Что такое Шапито?*

Это будто решето.

Из него сыпятся

Пудели и мячики

Пляшущие девочки,

Скачущие мальчики.

Рыжий клоун корчится,

Вертится и дразнится!

Продолжай, Шапито!

Не уйдет домой никто

Давайте, сегодня мы с вами будем строителями, и построим такое сооружение для выступления цирковых артистов.

- *Как вы думаете, какой формы должно быть это здание?*

(задание «Соотнеси по форме»

1. Высокое прямоугольное здание.

2. Здание кубической формы;

3. Здание цилиндрической формы с конусообразной крышей).

- Высокое здание – это жилой, многоквартирный дом.

- Здание кубической формы – может быть торговым центром, а вот здание цилиндрической формы подойдет для цирка.

<p>Основная часть Первый этап</p>	<p>Организация физических упражнений содержания программного</p> <p>Разнообразная двигательная деятельность</p>	<p>Педагог: - <i>настоящие строители сильные, ловкие и дружные. Давайте проверим, есть ли у нас все эти качества.</i> Учимся преодолевать препятствия. Выполнение физических упражнений в соответствии с заданием педагога. (Приложение I) - <i>Все вы молодцы! Справились с заданием.</i></p>	<p>- умение ориентироваться в пространстве; - сформированность навыков ходьбы с изменением темпа движения по сигналу, - умение влезать на гимнастическую стенку, не пропуская реек; - умение работать в паре; умение соблюдать равновесие; - умение прыгать на правой и левой ноге попеременно с продвижением вперед.</p>
<p>Основная часть Второй этап</p>	<p>Образовательная деятельность по направлению художественно-эстетического развития детей (конструктивная деятельность)</p> <p>Продуктивная деятельность. Конструирование из строительного материала и деталей конструктора: (по условиям)</p>	<p>- <i>А сейчас приступаем к строительству. Возьмите кубики и давайте построим здание для нашего цирка.</i> (Педагог обсуждает последовательность и форму постройки. Дети строят здание из мягкого конструктора)</p>	<p>- создание основы постройки «Цирк Шапито» - готовность и умение работать в команде, развитие коммуникативных компетенций.</p>
<p>Основная часть Третий этап</p>	<p>- работа с методическим пособием «Парашют»; - побуждение к поиску альтернативного решения.</p> <p>Игровая и продуктивная творческая деятельность</p>	<p>Педагог: - Молодцы, стены мы выстроили. Осталась крыша. Для крыши мы возьмем наш «Волшебный парашют». - Сначала проверим, прочная ли получится крыша. Игра малой подвижности с «Волшебным парашютом» (Приложение II) После игры поместить ткань на стойку в центре</p>	<p>- завершение постройки «Шапито» одним из предложенных педагогом способов (возможно придумать свой способ); - продемонстрировать умение вырабатывать</p>

		<p>постройки, опустить края.</p> <p>- Вот и закончилось наше строительство. Можно принимать артистов.</p>	<p>согласованность движений со словом, развивать внимание, координацию движений;</p> <p>- умение выполнять творческие задания.</p>
<p>Завершающий этап игры (вариативен)</p>	<p>Организация сюжетно-ролевой игры «Цирк Шапито» (театрализация – один из возможных вариантов)</p> <p>Варианты: Сюжетно-ролевая игра; Художественно-речевая деятельность; Театрализованная деятельность; Продуктивная деятельность.</p>	<p>Дети читают стихотворение. <i>Строители в детском саду.</i></p> <p><i>Барабанит дождь по крышам. Не пускает нас гулять. Но скучать нам не придется, Будем весело играть. Мы строителями станем И построим новый дом. Первым делом подойдите, Ознакомьтесь с чертежом. Подгоните самосвалы, Загружайте кирпичи. Ими кубики побудут. - Начинайте, силачи. А теперь возводим стены Выше роста своего. Кран подъёмный вызываем, Пусть поставит нам окно. Под конец положим крышу... Ах! Какая красота! Дом построен, все довольны, И закончилась игра.</i> (Лика Разумова)</p>	<p>Использование продукта деятельности как основы новой игровой, художественно-речевой, театрализованной, либо продуктивной (например. достроим «квартал в городе» деятельности.</p>

1. Глазырина Л.Д. Физическая культура – дошкольникам: Старший возраст: Пособие для педагогов дошкол. Учреждений. – М.: Гуманит.изд. центр ВЛАДОС, 2001.
2. Гришечкина Н.В., Рымчук Н.С. 356 лучших развивающих игр для детей 5-7 лет на каждый день. - Ярославль, Академия развития, 2010.
3. Лескова Г.П. и др. Общеразвивающие упражнения в детском саду: Пособие для воспитателя. – М.: Просвещение, 1981.
4. Пензулаева Л.И. Физкультурные занятия с детьми 5-6 лет: Пособие для воспитателя детского сада. – М.: Просвещение, 1988.

Общеразвивающие упражнения

Дети строятся в шеренгу, проверка осанки и равнения, перестроение в колонну по одному.

Ходьба по залу с выполнением заданий по сигналу педагога; ходьба с перешагиванием через кубики; бег с перепрыгиванием через кубики (по одной стороне кубики положены на расстоянии 40 см. один от другого, по другой – на 70-80 см.) Перестроение в две колонны.

Общеразвивающие упражнения парами

1. И.п.: стоя спиной друг к другу, о.с. взяться за руки.
1 – 2 – наклон вправо – выдох;
3 – 4 – и.п., вдох (то же, в другую сторону).
2. И.п.: стоя спиной друг к другу, о.с. взяться за руки.
1-3 – руки в стороны, ниже плеча, одновременно отводя в сторону ногу – вдох; 1 – 4 – и.п., выдох. То же, в другую сторону. Повторить по 4 раза.
3. И.п.: лежа друг к другу, опираясь ступнями ног, руки вверх.
1 – 2 – махом сесть, взяться за руки; 3 – 4 – и.п. Повторить 6 раз.
4. И.п.: стоя лицом друг к другу, о.с. взяться за руки.
1 – 2 – левой ногой шаг назад, присесть на ней, правую вперед на носок, сцепленные руки вперед; 3 – 4 – и.п. То же, с другой ноги. Повторить 4 раза.
5. И.п.: стоя рядом, лицом друг к другу на расстоянии вытянутой руки, о.с. кисть руки положить друг другу на плечо, вторая на поясе.
1 – 8 – делать маховые движения прямой ногой с оттянутым носком вперед – назад. То же, с другой ноги. Повторить 2 – 3 раза.
6. И.п.: стоя рядом, лицом друг к другу на расстоянии вытянутой руки, о.с. кисть положить друг другу на плечо, вторая на поясе.
1 – 8 – держась рукой за плечо друг друга, подскакивать на двух ногах, делая круг, пауза. (то же, в другую сторону. Повторить 4 раза).

Основные виды движений

1. Прыжки с продвижением вперед – поочередное подпрыгивание (по два прыжка) на правой, затем на левой ноге (расстояние 4 м) – 2-3 раза.

2. Равновесие - ходьба по гимнастической скамейке с перешагиванием через кубики, поставленные на расстоянии двух шагов ребенка – 2 раза.

3. Лазанье – влезание по гимнастической стенке до верха, не пропуская реек, перелезание с одного пролета на другой и спуск вниз - 2 раза.

Игра малой подвижности с «Волшебным парашютом»

*Еле, еле, еле, еле
Закружились карусели.
А потом, потом, потом,
Все бегом, бегом, бегом.
Тише, тише, не спешите,
Карусель остановите.
Раз, два, раз, два,
Повернулась детвора. (Игра проводится 3 – 4 раза).*

*(Второй вариант)
Друг за другом едем кругом,
По арене цирковой.
За одним велосипедом,
Быстро катится другой.
Нажимаем на педали,
Позади четвертый круг.
Руки за спину убрали –
И катаемся без рук.
После всех куплетов спетых,
И хлопков, что дарят нам.
На своих велосипедах
Мы помчались по домам.
Проверили, крыша - прочная. Давайте сделаем купол для нашего цирка*

Фотогалерея





Интегрированная игра «Математические старты»

Цель: объединить двигательную и мыслительную активность детей старшего дошкольного возраста в увлекательной игре.

Задачи

Образовательные:

Совершенствование навыков выполнения основных движений (ходьба, бег, прыжки, лазанье);

Совершенствование навыков счета в пределах от 0 до 10 в прямом и обратном порядке.

Развивающие:

Развитие двигательной активности, памяти, внимания и логического мышления.

Воспитательные:

Воспитание целеустремлённости и выдержки, умения играть по правилам.

Оборудование: спортивный инвентарь (гимнастическая скамейка, обруч), дидактическое пособие: цифры от 0 до 10, «математический коврик», парашют и поролоновый (или флисовый) кубик.

Ход игры

Этапы	Методы, приемы действий педагога	Игровые действия детей	Направленность игровых действий
Вводный	<i>Словесный.</i> <i>Наглядный.</i> <i>Практический.</i> - Здравствуйте, мои дорогие! Маленькие и большие! Вот ладошка правая! Вот ладошка левая! Придумано кем-то Просто и мудро. При встрече здороваться! Доброе утро!	Построение в одну колонну. Приветствие, ритмичное соотнесение движений рук с речью.	позитивный психологический настрой развитие умений: при ходьбе голову и туловище держать прямо, но ненапряженно, живот подбирать, держать дистанцию. Идти ровным,

	<p>- Внимание! Внимание! Чудеса сейчас придут, Интересно будет тут! Я пришла к Вам не одна. Цифры в гости к Вам спешат, друзья! Будем с ними мы играть, Бегать, прыгать и скакать, Чтоб выносливее стать!</p> <p>- А теперь мы по порядку с цифрами сделаем зарядку!</p> <p>-Внимание! Направо! Шагом марш!</p> <p>- Мы с тобой пришли в страну интересную одну. Цифры здесь в стране живут. Как их звать узнаем тут.</p> <p>- Эта циферка «1» (один) Словно маленький пингвин.</p> <p>-Вслед за нею цифра «2» (два). Голову склонив едва так на лебедя похожа она.</p> <p>-Вот «7» семерка- кочерга, у нее одна нога!</p> <p>- Ну, а вот «9» -цирковая лошадка.</p> <p>- Вы, ребята, молодцы! Разминку на отлично провели! На шаг спокойный перейдем, дыхание в норму приведем!</p>	<p>Ходьба обычная</p> <p>Ходьба с наклоном</p> <p>Ходьба на пятках</p> <p>Ходьба на носках Ходьба на внешней стороне стопы. Бег обычный Ходьба обычная, вдох через нос, выдох через рот.</p>	<p>нешироким шагом, согласовывать движение рук и ног. Ходить по прямой, сохраняя направление. Сохранять средний темп. Голову и туловище слегка наклонять, смотреть вперед. Бежать легко. Восстанавливать дыхание.</p>
<p>Основной</p>	<p><i>Словесный.</i> <i>Наглядный.</i> <i>Практический.</i></p> <p>- С цифрами беда! Разбежались кто куда! Помогите их догнать, От 0 до 10 их сосчитать.</p>	<p>Прыжки по «математическому коврику».</p>	<p>Упражнять детей в счёте до 10 в прямом и обратном порядке, повторять прыжки на двух ногах.</p>

	<p>- По воде плывут колечки- Цифры тонут в быстрой речке! Нужно бедных выручать, Круг спасательный бросать!</p> <p>-Ребята, Вы большие молодцы! Цифры дружно все спасли! Будем вместе танцевать, В «Парашют» играть!</p>	<p>Ползание по гимнастической скамейке на животе, подтягиваясь двумя руками, в конце скамейки слезть, поднять цифру и вернуться шагом обратно.</p> <p>Подвижная игра «Парашют». Правило игры: Дети встают в круг, держась на петли парашюта. В середину кладется поролоновый кубик, на сторонах кубика изображены цифры и движения человека. Дети бегут по кругу и произносят слова: «Парашют лети, мне движение покажи!». После того, как произнесли слова, останавливаются и выполняют нарисованное движение то количество раз, которое выпало на кубике.</p>	<p>Укреплять опорно-двигательный аппарат, содействовать развитию координации, силы рук.</p> <p>Развивать внимание и произвольность движений.</p>
<p>Заключительный</p>	<p><i>Словесный.</i> <i>Практический.</i> -Вы ребята, молодцы! Поиграли от души! Всем сегодня помогали, Никого не обижали! -А теперь минутку отдохнем, И опять играть пойдем!</p> <p>Будем умные и сильные всегда! Крикнем все «Физкульт-Ура!» Математика – разминка для ума! Физкультура – разминка для тела!</p>	<p>Релаксационное упражнение: Дети ложатся на спину и закрывают глаза, дышат спокойно носом, выдыхая ртом.</p>	<p>Восстановить работоспособность и сохранить бодрое настроение.</p>



«Спасение» цифр из воды



Прыжки по «математическому коврику»



Подвижная игра «Парашют»

Физкультурное занятие «У медведя во бору», интегрированное с разными видами деятельности и направленное на закрепление двигательных умений для детей среднего дошкольного возраста

Цель: формирование двигательных умений в условиях игрового занятия.

Задачи:

1. Образовательные:

Закрепить двигательное умение ползания на четвереньках.

Развивать двигательное умение метания

Совершенствовать двигательное умение выполнять прыжки

Закреплять представления о растительном и животном мире

2. Воспитательные:

Воспитывать бережное отношение к природе

Воспитывать интерес к физкультурным занятиям через игру

Развивать умение взаимодействовать

3. Оздоровительные:

Формировать у детей потребность в движении.

Интеграция образовательных областей:

«Речевое развитие»: игровое общение. Дети учатся слушать и понимать загадку.

«Познавательное развитие»: дети вспоминают, какие животные живут в лесу, какие деревья растут, какие листья у каждого дерева.

«Художественно-эстетическое развитие»: дети под музыку выбирают темп ходьбы, в игре выразительность движений.

«Социально-коммуникативное развитие»: дети учатся взаимодействовать друг с другом, исполняя разные роли в игре, учатся слаженным действиям, взаимопомощи.

Методы: фронтальный, индивидуальный, игровой, поточный.

Оборудование:

Интерактивная доска с презентацией животных;

Музыкальный центр;

Листья деревьев (береза, клен, дуб) и 3 коробки с нарисованными деревьями.

Гимнастические скамейки

Корзины для метания

Мешочки с песком

Мячи диаметр 7 см

Шапочка медведя.

Ход занятия:

Игровое занятие рассчитано на 20 минут.

Этапы игры	Слова и действия педагога	Игровые действия детей	Планируемый результат
Начальный	Мы к медведю в бор пойдем Шишек, ягод наберем. Мы шагаем по дороге И не мочим наши ноги. Перешагиваем через лужи Ноги шире - лужи уже. На носочках мы пойдем На тот берег перейдем, Мы на пяточках пойдем На носочки не встаем, В лес осенний попадем	Дети выполняют задания по тексту, повторяют слова	Дети вообразили, что пришли в лес.
Основной	Дети пришли в лес, на полу раскиданы листочки от разных деревьев по количеству детей (березовые листья, дубовые, кленовые) Проводится игра «Листики осенние»: Мы листики осенние на дереве сидели, ветер дунул, полетели. Мы летели и летели и на землю тихо сели. Ветер снова вверх поднял, повертел, покругил и на землю опустил. Берем березовые листочки.	Дети выполняют движения по тексту, повторяют слова, в конце берут листочки того дерева, которое назвал педагог, и убирают листики в коробку с нарисованным деревом.	Дети вспоминают, как выглядят листья деревьев, отчищают полянку от листочков, заполняют коробочку с изображениями деревьев.
	Дети услышали шум листвы и перезвон. У педагога в руках появляется письмо: «чтобы к мишке в бор попасть, надо все задания выполнять. И первое задание: помочь ежику» Педагог на интерактивной доске нажимает на изображение ежика, появляется задание: «собрать ежику припасы на зиму»	Дети берут мешочек и ползут по гимнастической скамейке с мешочком на спине, в конце они складывают мешочек в корзинку с ежиком.	Закрепление ползания с мешочком на спине.

Этапы игры	Слова и действия педагога	Игровые действия детей	Планируемый результат
	<p>После того как все дети выполнили задание, смотрим на интерактивную доску. На ней появляется счастливый ежик. Следующее задание - отгадайте загадку: с ветки прыгает на ветку, но на землю сходит редко. Тельце маленькое хрупко, постоянно носит шубку. (Белочка). Нажимаем на изображение белочки: следующая загадка (Есть панцирь, но совсем не черепаха. На ветке проживает, а не птаха (орех). Ребята должны помочь белочке подготовиться к зиме.</p>	<p>Дети отгадывают загадки. Берут мячики для метания (орехи) и метают в корзину с белочкой.</p>	<p>Развитие у детей меткости. Развитие элементарных умений пользоваться интерактивной доской.</p>
	<p>Нажимаем на изображение зайчика. Задание: скоро зима, помогите мне, ребята научиться хорошо прыгать через сугробы. Вот мы с вами и добрались до медведя.</p>	<p>Прыжки на двух ногах из обруча в обруч</p>	<p>Развивать умение детей прыгать на двух ногах.</p>
	<p>Нажимаем на изображение медведя: поиграйте со мной ребята, да я в спячку лягу.</p>	<p>Игра «У медведя во бору». Медведь выбирается из числа детей, надевает шапочку медведя, играет роль медведя. Дети говорят слова и повторяют движения по тексту: у медведя во бору грибы ягоды беру, а медведь не спит все нас глядит, а потом как зарычит и за нами побежит. Повторение разученной игры. В</p>	<p>Разучивание игры. Развитие воображения, умения перевоплощаться в сказочный образ</p>

Этапы игры	Слова и действия педагога	Игровые действия детей	Планируемый результат
		конце нажимаем на изображение медведя. Медведь лег в спячку.	
Заключительный	Педагог: ребята, медведь лег спать, а нам с вами пора возвращаться в наш детский сад: В дорогу, в дорогу нас музыка зовет, по осеннему лесу наш детский сад идет. В конце педагог проводит рефлексию с детьми.	Дети шагают в такт музыки.	Дети воспроизводят музыкальный темп

Фотогалерея

Ползание на четвереньках с мешочком на спине



Метание мячиков в корзину



Прыжки на двух ногах



Интегрированная игра-путешествие «Я шагаю по Екатеринбургу»

Игра-путешествие «Я шагаю по Екатеринбургу» проводится для детей старшего дошкольного возраста, в рамках тематической недели «Мой дом, мой город».

Цели: развитие двигательной активности у воспитанников через соединение различных видов детской деятельности (двигательной, познавательной, речевой, коммуникативной, творческой); систематизация и расширение знаний о родном городе; воспитание умений взаимодействовать со сверстниками.

Задачи:

1. Обеспечить закрепление материала по пройденным темам.
2. Целенаправленно организовать предметно-пространственную среду для организации данной игры, использовать территорию детского сада, спортивную площадку, участки для прогулок.
3. Направить деятельность детей так, чтобы воспитанники двигались, играли, развивались и обучались одновременно на основе интеграции различных видов детской деятельности.

Планируемый результат: развитие двигательной активности в интеграции с познавательной и речевой деятельностью, закрепление у детей полученных знаний, умений и навыков.

Развитие интеллектуальных способностей неотрывно от игровой деятельности на прогулке дает возможность для сбережения и укрепления здоровья воспитанников, что является приоритетной задачей дошкольного учреждения. Дети получают заряд бодрости и много положительных эмоций!

Материалы и оборудование. Оборудование и дидактические материалы на каждой станции побуждают детей к двигательной активности. Дидактические материалы: фотографии со знакомыми местами города, изображение герба Екатеринбурга, схема здания, оборудование: обручи, конусы, гимнастические палки, платочек, кубики.

Ход игры

Продолжительность мероприятия 40 мин. Игра проходит в форме путешествия по станциям, на которых выполняются задания. От станции до станции дети передвигаются спортивной ходьбой. Старт каждого этапа даётся отдельно. Время прохождения каждого этапа фиксируется отдельно.

Предварительная работа: в рамках недели, посвященной «Мой дом, Мой город», воспитателями старших групп были проведены беседы о городе и его традициях, о животных и о природе Урала, демонстрация фотографий с достопримечательностями города, с гербом города, знакомство с играми народов Урала.

Выход детей на прогулку. Построение на участке. Приветствие.

Беседа о г. Екатеринбурге. Объяснение правил игры-путешествия «Я шагаю по Екатеринбургу».

Разминка «Поздороваемся» (под песню «Человек хороший» ансамбль Барбарики).

Переход на Станцию № 1 «Герб и флаг города».

Рассматриваем герб города и флаг. Делимся на две команды.

Эстафета: Каждая команда преодолевает полосу препятствий и собирает герб или флаг (каждый участник должен пройти по «болотным кочкам», перешагнуть через «овраги»).

Переход на Станцию № 2 «Достопримечательности Екатеринбурга»

Рассматриваем фотографии города Екатеринбурга (памятник Василию Никитичу Татищеву, скульптуру плотника, железнодорожный музей-вокзал, ЦПКиО, площадь 1905 года, памятник клавиатуре, оперный театр, административное здание). Отвечаем на вопрос: «Какое здание изображено на картинке?» - Здание Администрации Екатеринбурга.

Эстафета: «Построй по схеме». Дети строятся по командам в две шеренги и по очереди передают друг другу по цепочке кубики из обруча на скамейку, и строят из кубиков здание (схема висит на стене веранды).

Переход на Станцию №3 «Метро».

Отгадывают загадку:

Под землею с давних пор

Понарыто много нор,

И по ним туда-сюда

Быстро ездят поезда...(Метро)

Игра: Одна группа детей держат обручи, вертикально образуя туннель, вторая группа детей пролезают в обручи, не касаясь земли, потом меняются.

Переход на Станцию №4 «Дыхательная гимнастика».

Беседа о жителях города, которые любят активный образ жизни. Дыхательная гимнастика «Прыжки». Прыгать на обеих ногах, произнося на каждый прыжок: «Ха». Каждые 12-16 прыжков чередовать с ходьбой.

Переход на Станцию № 4 «Игры народов Урала».

Беседа о екатеринбуржцах разных национальностей.

Уральская игра «Гори - гори ясно!»

Все участники становятся парами один за другим, держась за руки. А ведущий стоит перед колонной и держит в руке над головой платочек. Потом вместе говорят:

Гори-гори ясно,

Чтобы не погасло,

Птички летят,
Колокольчики звенят!

После этих слов игроки последней пары бегут вперед и тот, кто первым возьмет платочек, становится ведущим перед колонной, а тот, кто не такой ловкий «горит».

Построение. Подведение итогов игры «Я шагаю по Екатеринбург».

Фотогалерея



Интегрированная игра «Спящий пират»

Возраст: 5-7 лет (старшая, подготовительная группа).

Цель игры: воспитывать выдержку, терпение, умение передвигаться бесшумно, координацию взаимодействия в команде.

Задачи:

1. Обогащать опыт движений (передвигаться бесшумно).
2. Обучить техническим приемам выполнения элементов спортивных игр.
3. Воспитывать выдержку и терпение у дошкольников.

Ожидаемый результат:

1. Дети получают удовольствие от игры, повторяют ее в самостоятельной деятельности, проявляют выдержку, терпение, умение передвигаться бесшумно.

Игра способствует повышению эмоционального, психологического, физического благополучия дошкольников, формированию потребности в здоровом образе жизни.

Оборудование: 2 маски пиратов (девочка и мальчик), 2 стула, смарт-доска, слайд со звуковым эффектом храпа.

Ход игры: Дети делятся на 3 группы из 4-5 человек и выстраиваются за чертой в зале. Выбирают двух водящих (мальчик и девочка), они садятся посередине площадки и закрывают глаза, надевают маски. По сигналу одна подгруппа бесшумно бежит мимо водящего на другой конец площадки. Если водящий услышит их, он говорит «Стой!», и бегущие останавливаются. Не открывая глаз, водящий говорит, какая группа бежала. Если он правильно указал группу, дети отходят в сторону. Если ошибся, они возвращаются на свои места. Так поочередно пробегают все группы. Выигрывает та группа, которая пробежала тихо и которую водящий не смог обнаружить.



Интегрированная игра «Гонки»

Цель: Развитие физических качеств (быстрота, ловкость, выносливость) в игровой ситуации с выполнением челночного бега на скорость.

Задачи:

1. Закрепить представления детей об особенностях и предназначении разных видов транспорта.
2. Познакомить с техникой челночного бега.
3. Организовать игру по правилам, способствующим развитию внимания, памяти, командной сплоченности.

Атрибуты: игрушки - автомобили, разноцветные рули, водители-куклы (мужчина, женщина, дедушка, бабушка)

Ход игры: играют три, четыре команды, построенные в колонны. Первые игроки из команд бегут от старта до финиша и переносят по порядку автомобиль, руль, фигурку водителя. Вторые игроки переносят предметы обратно. Когда последний игрок в команде перенес последний предмет, он возвращается на линию старта и поднимает руку.

Планируемый результат: определить команду-победителя, которая быстрее всех в определенной последовательности перенесла атрибуты игры. На основе обсуждения с детьми результатов игры, закрепить представления о качествах игроков, которые помогают прийти к победе.

Фотогалерея



Спортивные островки с атрибутами на финише Три команды на старте



Команда победителей

Интегрированная игровая программа «Посиделки у Варвары»

Цель: развитие двигательной активности детей дошкольного возраста в процессе приобщения к истокам русской народной культуры.

Игра позволяет расширять словарный запас, развивать умение играть в народные игры, прививать любовь к фольклору, вызывать интерес к традициям русского народа.

Музыкальное сопровождение: русские народные песни.

Требования к предметно-пространственной среде: в игру можно играть как в помещении, так и на свежем воздухе.

Материалы и оборудование: русский народный костюм, куклы большие 2 шт., длинная лента для ограждения, 4 конуса, самовар, бутафорская выпечка, кукольная посуда, столик детский, маска лисы, цветные ленты по количеству детей.

Ожидаемый результат:

- сформировано представление о традициях посиделок на Руси;
- развивается умение взаимодействовать с другими детьми;
- ребенок может контролировать свои движения и управлять ими, умеет играть, выполняя правила игры;
- развивается ловкость, наблюдательность, ребенок умеет двигаться в соответствии с текстом игры, умеет ориентироваться в пространстве;
- развит интерес к участию в подвижных играх.

Продолжительность: 40 минут

Новизна и оригинальность: Кто из взрослых не помнит игр своего детства? «Казачьи разбойники», «Испорченный телефон», «Салки» - эти и многие-многие другие игры всегда создавали радостное настроение, потому, что в них много юмора, соревновательного задора. К сожалению, в век компьютеров русские люди забывают народные игры, которые развивают ловкость силу и стремление к победе.

Цель этих игр — развеселить, позабавить. Многие народные игры не требуют специального игрового оборудования. Их можно проводить в любое время года, в различных ситуациях повседневного общения с ребенком, во время досугов и развлечений.

Методическая разработка «Интегрированная игра на развитие двигательной активности «Посиделки у Варвары», является авторской и может быть использована другими специалистами МБДОУ для организации двигательной деятельности с детьми. Каждый элемент игры может использоваться самостоятельно во время организации прогулки.

Ход игры

Этапы игры	Методы, приемы действий педагога	Виды деятельности, которые интегрируются	Игровые действия детей	Планируемый результат
Введение детей в игровую ситуацию	Сюрпризный момент: детей встречает Варвара «Здравствуйте ребята, очень рада, что вы пришли и для посиделок времечко нашли»		Здороваются	Сформирована мотивация детей на включение в деятельность
	Давайте будем знакомиться. Зовут меня, ребяташки, Варварушка - краса. Главная моя примета - длинная коса. Ребята, я хочу вас познакомить с русскими народными играми, в которые играли наши предки на Руси.	Коммуникативная	Слушают, принимают предложение поиграть	
Основная часть	Беседа-рассказ Варвара: «Издавна у разных народов ценилась женская коса. Русские женщины, по старинному обычаю, носили длинные волосы. И было придумано много способов того, как красиво их заплетать. До замужества девушка могла ходить с распущенными или заплетенными в одну косу волосами. Для красоты вплетали в косы ленты или золотые нити. Перед свадьбой девушке заплетали две косы». Ребята, я пришла в гости не одна, а со своими подружками-хохотушками Любавушкой и Забавой. Но, к сожалению, девицы не успели заплести ленты в косу. Поможем им?»	Музыкальная, коммуникативная, двигательная, познавательная	Игра-эстафета «Вплети кукле ленточку в косу» Приложение	Сформировано представление о традициях заплетания косы на Руси
	Похвала. Варвара «Молодцы ребята! Какие красивые и нарядные у нас Любавушка и Злата»			Эмоциональный отзыв на красоту.
	Постановка проблемного вопроса (в случае затруднения детей воспитатель задает наводящие вопросы) Варвара: «Ребята, а вы знаете, в какие еще игры	Познавательно-исследовательская		Задумываются, отвечают

	любили играть наши предки?»			
	Варвара: «Русские народные игры имеют многотысячелетнюю историю: они сохранились до наших дней со времен глубокой старины, передавались из поколения в поколение».	Двигательная, музыкальная, коммуникативная	Игра «Трубочка» Приложение	Ребенок может контролировать свои движения и управлять ими, умеет играть, выполняя правила игры
	Есть еще не менее увлекательная игра «Хромая лиса»	Двигательная, музыкальная, коммуникативная	Игра «Хромая лиса» Приложение	Ребенок проявляет интерес к играм, следит за действиями других героев
	Варвара: «Зима издавна была временем развлечений и забав на Руси: все сезонные полевые работы завершались, и появлялось больше свободного времени, поэтому молодёжь изобретала различные способы веселиться и радовать всех остальных». Одна из любимых игр была: «Метелица»	Двигательная, музыкальная, коммуникативная	Игра «Метелица» Приложение	Развивается ловкость, наблюдательность, ребенок умеет двигаться в соответствии с текстом игры, умеет ориентироваться в пространстве
Заключительная часть	Варвара: «Русские игры очень разнообразны, в них заложен дух и история русского народа. Вам понравилось играть в русские народные игры? Нам пора прощаться, и по русской традиции я приглашаю Вас к самовару»	Коммуникативная речевая		Имеет первоначальные представления о народных подвижных играх. Эмоционально отзывчив

Приложение

Описание игр

«Хромая лиса»

(русская народная подвижная игра)

Описание игровых действий. На площадке, предназначенной для игры, чертят большой круг с таким расчетом, чтоб в нем свободно поместились все играющие и могли в нем свободно двигаться.

Выбирается водящий – он будет хромой лисой.

Все дети встают внутрь круга, а лиса остается снаружи. Водящий-лиса может прыгать вокруг круга только на одной ноге. Ведь лиса у нас – хромая.

Все дети бегают в кругу, лиса прыгает на одну ногу снаружи и старается кого-нибудь осалить. Как только ей это удастся, игроки меняются ролями.

Вариант этой игры. Он подойдет, если у вас ограниченное пространство. Водящий-лиса не меняется на протяжении всей игры. Круг довольно

маленький, двигаться детям внутри него тесно. Так что на первых этапах осалить кого-нибудь будет для лисы легко. Осаленный выбывает из игры, выходит из круга. Так, постепенно, места для движения становится все больше и больше. Последний оставшийся в кругу и будет новой лисой.

Если играющих очень много, то можно назначить две или даже три лисы.

«Трубочка»

(русская народная подвижная игра)

Цель: Учить ориентироваться в пространстве.

Ход игры: Дети встают в круг, выбирают жмурку. Ему завязывают глаза и дают в руку бумажную трубочку. Дети идут по кругу и переговариваются со жмуркой:

- *Кот, кот, где стоишь?*

- *На печи!*

- *Что пьешь?*

- *Квас!*

- *Лови три года нас!*

Круг останавливается. Жмурка дотрагивается до игрока трубочкой и спрашивает: «Ты кто?» ребенок отвечает: «Мяу!» Жмурка по голосу должен угадать, кто это.

“Метелица»

(русская народная игра)

Цель: Учить ориентироваться в пространстве, двигаться в соответствии с текстом.

Ход игры: Играющие встают в круг и не сходя с места, начинают кружиться, напевая:

Метелица, метелица,

Снег по полю стелется!

Кто кружится, вертится-

Тот заметелится!

На последнем слове песни все должны остановиться и стоять, не шевелясь. Кто упадет, или не сможет во время остановиться, тот из игры выходит. Остальные опять поют песню и кружатся. Остается в кругу самый выносливый. Он и выигрывает.

Игра-эстафета «Вплети кукле ленточку в косу»

Дети делятся на две команды, в каждой из которых равное количество детей. Для каждой команды кукла с косой. Детям необходимо по очереди добежать до стульчика, на котором сидит кукла, и завязать ей ленточку на косу. Выигрывает та команда, которая быстрее справилась с заданием.

Интегрированная игра «Активариум»

Игра «Активариум»: упрощенный вариант для детей 5 - 6 лет группы общеразвивающей направленности и детей 6-7 лет с ОВЗ. Усложненный вариант может быть использован для детей 6-7 лет групп общеобразовательной направленности.

Цель игры: развитие двигательных навыков и активизация знаний детей, приобретенных при изучении основных геометрических фигур, тел и цифр.

Задачи:

1. развивать быстроту, выносливость и способность правильно оценивать пространственные отношения;
2. воспитывать смелость, решительность, находчивость, инициативность, самостоятельность;
3. закреплять знания о геометрических формах и телах, помогать в становлении тактического мышления.

Планируемый результат и его показатели:

- построение в ходе игры доброжелательных и дружеских отношений;
- интерес к игре, согласованность действий играющих; точное выполнение игровых действий;
- улучшается производительность умственной деятельности;
- удовлетворение потребности детей в движении, получении положительных эмоций;
- закрепление представлений о геометрических фигурах, телах и цифрах, знаках.

Оборудование/пособия, использованные в игре

Для организации игры в группе требуется свободное пространство, можно использовать учебную зону, предварительно сдвинув столы.

Оборудование:

- ковер
- игровое поле из игры «Твистер» или кубик с цветными гранями
- гимнастические палки, ленты, скакалки
- музыкальный центр или магнитофон
- подборка музыкальных композиций
- карточки, изготовленные воспитателем

Ход игры

Этапы игры Виды деятельности, которые интегрируются	Методы, приемы, действия педагога	Игровые действия детей	Планируемый результат
Вводная часть Восприятие фольклора. Игровая. Коммуникативная	Детям необходимо разбиться на две команды. Деление на команды можно провести так: «На первый-второй, рассчитайсь!» или использовать любую детскую считалочку.	Дети производят деление на команды	Организация игровой мотивации. Нацеливание детей на тему игры.
Основная часть Восприятие фольклора. Двигательная деятельность. Конструирование. Познавательная – исследовательская. Музыкальная. Коммуникативная.	Воспитатель показывает игровое поле со стрелкой (кубик) и предлагает поиграть в игру и рассказывает правила игры: капитан команды вращает стрелку. На какой цвет попадет стрелка, такого цвета карточку вы и выбираете. На карточке написана загадка. Команде, выбравшей карточку, нужно отгадать загадку и изобразить отгадку с помощью движений, используя всех членов команды. Таким образом, нужно построиться под музыку, или составить фигуру из гимнастических палок, скакалок, лент, изобразив отгадку, если выпали красные, желтые или зеленые карточки. Красные карточки – загадки про геометрические фигуры, желтые – про цифры, зеленые – математические знаки, синие – логические задачи, а белые – это задания для капитанов команд. Игра длится до 10 очков.	Дети слушают и принимают правила.	Восприятие правил игры.
	Педагог загадывает загадку с карточки. Включает музыку, характер которой соответствует особенностям данной фигуре (плавная, спокойная мелодия – для	Первая команда вращает стрелку. Находят карточку соответствующего цвета, с помощью педагога	Формирование умений и навыков основных видов движений. Формирование представлений

	<p>круга или овала; марш – для квадрата и т.д.).</p> <p>Если стрелочка попадает на белый круг, то это конкурс для капитанов.</p> <p>Воспитатель: «За одну минуту нужно решить как можно больше примеров на сложение и вычитание в пределах 10».</p>	<p>отгадывают загадку.</p> <p>Если команда справилась с заданием, то получает балл.</p> <p>Выигрывает та команда, которая наберет больше баллов.</p> <p>Дети вращают стрелку.</p> <p>Капитаны команд по очереди решают примеры.</p>	<p>детей о фигурах, формах, цифрах.</p>
<p>Заключительная часть</p> <p>Музыкальная.</p>	<p>Воспитатель подводит итог игры, подсчитывая баллы.</p> <p>Воспитатель отмечает успехи обеих команд, но выделяет ту, которая победила.</p>	<p>Дети отдыхают и слушают спокойную музыку.</p> <p>Слушают воспитателя.</p> <p>Включаются в обсуждение результатов игры.</p>	<p>Подведение итогов игры.</p> <p>Приведение функциональной деятельности организма детей к норме.</p>

Эпизоды интегрированной игры «Активариум»



Бросание кубика



Выполнение заданий



Интегрированная игра «Домики»

В игре «Домики» интегрированы двигательная, музыкальная, познавательная, коммуникативная деятельность детей, а также деятельность по восприятию художественной литературы. Перечисленные виды деятельности гармонично вплетаются в игру, вариативность игры позволяет усложнить ее или сделать более простой. Игра проводится 3-4 раза, при желании детей продолжить игру, можно продлить время или вернуться к игре на следующий день.

Цель: закрепление ранее полученных знаний о составе числа в процессе подвижной игры.

Задачи игры:

- развивать представления детей о составе числа, закреплять умение соотносить число с цифрой;
- упражнять детей в умении раскладывать число на два меньших и составлять из двух меньших большее, побуждать детей находить разные варианты при составлении одного числа из двух;
- воспитывать интерес к подвижным играм и играм математического содержания.

Игровая задача: как можно быстрее «заселиться в дом», занять место в домике на одном этаже с тем из ребят, чье число в сумме с твоим составляет число, обозначенное на крыше домика.

Планируемый результат: повышается двигательная активность детей в течение дня; в процессе коммуникации дети учатся договариваться, сотрудничают, приходят к общему мнению; дети умеют находить разные варианты при составлении одного числа из двух, соотносить число с цифрой.

Новизна и оригинальность игры заключается в использовании привлекательного игрового пособия «Домики», изготовленного своими руками. Детям очень нравится игровой материал – марблсы. Разноцветные стеклянные камешки, шарики, используемые в качестве счетного материала, приятны на ощупь, привлекают внимание детей, способствуют развитию мелкой моторики.

Оборудование: дидактический домик – 5-7 шт. (в зависимости от количества играющих), карточки с цифрами от 0 до 9 (3-4 комплекта), марблсы, музыкальная колонка с носителем музыки.

Игра проводится в помещении, где имеется достаточно места для свободного передвижения детей (игровое пространство группы, спортивный или музыкальный зал). Дети должны иметь возможность безопасно бегать, ходить быстрым шагом (отсутствие мебели в игровом пространстве).

Музыка:

1. Н. Леви «Марш»;
2. И.О. Дунаевский «Полька с хлопками»;
3. Т. Ломова «Мельница» (танцевальная плавная, спокойная).

Источники:

Колесникова Е.В. Математика для детей 6-7 лет. Методическое пособие к рабочей тетради. - ООО «ТЦ «Сфера», 2015

Правдов М.А. Особенности организации двигательной и познавательной деятельности детей дошкольного возраста: монографии/ М.А. Правдов. - М.: «Канон+» РООИ «Реабилитация», 2006

Ход игры

На ковре лежат домики. Возле каждого домика корзина с камешками марблс.

Из числа детей выбираются «помощники», по одному на каждый домик. Помощники должны будут перевернуть карточки на крыше домика в момент, когда закончится музыка. Выбор помощников осуществляется по желанию детей, считалке, или по жребию.

Остальные дети получают карточки с цифрами от 0 до 9. С началом музыки (она может быть танцевальной – веселой, бодрой, активной или плавной; маршевой) дети двигаются в соответствии с ее характером, держа цифру в руке. По окончании музыкального фрагмента как можно быстрее находят себе пару – того ребенка, чье число на карточке образует в сумме с его собственным, число, обозначенное на крыше домика. Пара занимает «этаж», вкладывая цифры в свободные окошки. Для проверки правильности решения дети выкладывают на своем «этаже» столько марблсов, сколько обозначает цифра каждого участника. Вместе с партнером пересчитывают общее количество марблсов.

Когда выполняют задание, вместе поднимают руки. Побеждает пара, выполнившая задание правильно и быстрее других.

Этапы игры	Методы, приёмы действий педагога	Виды деятельности, которые интегрируются	Игровые Действия детей	Планируемый результат
1. Мотивация к деятельности	<p><i>Беседа.</i> <i>Загадка, как способ мотивации к предстоящей деятельности.</i> Воспитатель обращает внимание детей на домики, которые появились в группе, и предлагает с ними поиграть в новую игру. Загадывает загадку. Отгадка является пропуском в игру. <i>Загадка</i> Проживают в умной книжке Хитроумные братишки. Десять их, но братья эти Сосчитают всё на свете <i>(цифры).</i></p>	<p>Коммуникативная деятельность; восприятие художественной литературы.</p>	<p>Дети обсуждают, отвечают, отгадывают загадку, включаются в игровую ситуацию.</p>	<p>Проявляют интерес, эмоционально отзываются на предложение воспитателя.</p>
2. Планирование игры, объяснение правил	<p><i>Объяснение, показ, ответы на вопросы.</i> <i>Иницирует обсуждение.</i> <i>Комментирует высказывания детей.</i> Воспитатель раздает каждому ребенку по карточке с цифрой. Объясняет правила игры.</p>	<p>Коммуникативная деятельность</p>	<p>Планируют игру, знакомятся с правилами, принимают роль «новосёлов».</p>	<p>Дети знакомы с правилами игры, понимают их, готовы включиться в игру. Формулируют и задают уточняющие вопросы.</p>
3. Реализация игрового замысла	<p><i>Руководство игрой.</i> <i>Помощь в проверке правильности выполнения задания.</i> Воспитатель помогает выбрать «помощников» с помощью</p>	<p>Игровая деятельность Двигательная деятельность Музыкальная</p>	<p>Выбирают «помощников» с помощью жребия. «Гуляют по улице», выполняя произвольные танцевальные движения, маршируя.</p>	<p>Дети договариваются, сотрудничают в процессе игры, приходят к общему мнению. Закрепляют умение находить разные</p>

	<p>жеребья.</p> <p>Раздает детям карточки с цифрами. Включает музыкальный фрагмент.</p> <p>Помогает детям в сложении, счете.</p> <p>В случае если два числа, обозначенных цифрами на карточках у детей, не образуют в сумме требуемое число, предлагает варианты (взять дополнительную карточку, пригласить третьего ребенка, если играет нечетное количество детей).</p>	<p>деятельность</p> <p>Познавательная деятельность</p> <p>Восприятие художественной литературы (вариант игры № 2, 3)</p>	<p>Ищут себе пару для заселения в домик.</p> <p>Считают, выкладывают марблсы.</p>	<p>варианты при составлении одного числа из двух, умение соотносить число с цифрой.</p> <p>Закрепляют умение различать характер музыки, двигаться в соответствии с характером музыки.</p>
4. Подведение итогов	<p><i>Задаёт вопросы для рефлексии.</i></p> <p><i>Оценивает результативность игры.</i></p> <p><i>Планирует продолжение /усложнение/ варианты игры.</i></p> <p>Воспитатель спрашивает у детей, понравилась ли им новая игра?</p> <p>Что понравилось в игре больше всего?</p> <p>Что вызвало трудности? Хотели бы дети поиграть в эту игру еще раз?</p> <p>После игры воспитатель просит детей сложить домики, марблсы и карточки в шкаф, расставить стулья на места.</p>	<p>Коммуникативная деятельность</p> <p>Элементарный бытовой труд</p>	<p>Высказывают свое мнение об игре.</p> <p>Планируют дальнейшую игру.</p>	<p>Развиваются навыки рефлексии, самооценки детей.</p>

Варианты игры:

1. Число свободных квартир в домиках может быть меньше, чем число играющих (убираются несколько домиков). Тогда вводится правило: кто не успел занять свободную квартиру, выходит из игры.

2. Усложнение игры. В случае если две-три пары справились с заданием одновременно и невозможно определить победителя, можно задать детям дополнительные вопросы:

- Какое число входит в название сказки о поросятах Нуф-Нуф, Ниф-Ниф и Наф-Наф? (три)

- Какое число входит в название сказки о Белоснежке? (семь)

- Какое число входит в название сказки о козе, волке и маленьких козлятах? (Семь)

- Какое число входит в название сказки о девочке, которая перед новым годом ходила в лес за подснежниками? (двенадцать)

- Какое число входит в название сказки о мертвой царевне и богатырях? (семь)

- Какое число входит в название сказки о Маше и медведях? (три)

Кто быстрее ответит на вопрос, побеждает.

Упрощенный вариант. Воспитатель читает стихотворение о какой-либо цифре. Помощники выкладывают эту цифру на крыше домика. Дальше игра идет по основному сценарию.

Приложение

Игровое пособие «Домики»



Процесс игры



Вместо заключения

09 декабря 2019 года на базе МАДОУ – детский сад № 43 прошел итоговый семинар–практикум, в рамках которого были подведены итоги конкурса. Педагоги ДОУ №№152, 338, 373, 444, 510 и МБОУ СОШ №25 (дошкольное отделение), чьи методические разработки получили самые высокие оценки жюри, в своих выступлениях раскрыли особенности интегрированной игры, опираясь на показатели ее оценивания, представленные в Положении. Тем самым, каждый из присутствующих, принявший участие в конкурсе, мог самостоятельно проанализировать свою методическую разработку. Кроме того, эксперты выступили с общей оценкой конкурсных работ.

Детские сады в этом конкурсе и на семинаре еще раз проявили свою открытость, а профессиональное сообщество педагогов дошкольного образования укрепилось.



Оглавление

От составителя	3
МАДОУ ЦРР – детский сад № 152 «Аистенок», Жарова А.В., Ханина Е.В.	4
МБДОУ-детский сад комбинированного вида № 510 Белых И.Н.	12
МБДОУ детский сад № 338, Шараева Н.Ю., Васингина С.В., Корюгина А.Л.	16
МБОУ СОШ №25/дошкольное отделение, Андроманова А.С., Ворожцова С.В.	19
МБДОУ детский сад компенсирующего вида №444, Власова Г.Н.	23
МБДОУ детский сад №373, Боярская М.О.	32
МБДОУ детский сад №43, Грачева С.В.	36
МБДОУ детский сад №249, Харлова Т.В., Хадыева А.А., Маловичко Е.В.	41
МБДОУ - детский сад №413, Васильева Ю.А.	44
МБДОУ детский сад №286, Чурина Т. А.	45
МАДОУ - детский сад комбинированного вида №115, Блинова А.А. определена.	Ошибка! Закладка не
МБДОУ детский сад комбинированного вида №562, Хурамшина С.А.	51
Вместо заключения	60
Оглавление	61