

Управление образования Администрации г. Екатеринбурга
Отдел образования Администрации Верх-Исетского района
Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение - детский сад
комбинированного вида № 115

Г.Екатеринбург, ул. Волгоградская 180а
Тел.8 (343) 234-19-71
MBDOU115@mail.ru

Методическая разработка
Интегрированная игровая программа «Посиделки у Варвары»

АВТОР:
Блинова А. А., воспитатель.

Екатеринбург, 2020

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, бутфорская 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	<p>Сюрпризный момент: детей встречает Варвара</p> <p>«Здравствуйте ребята, очень рада, что вы пришли и для посиделок времечко нашли»</p>		Здороваются	Сформирована мотивация детей на включение в деятельность
	<p>Давайте будем знакомиться.</p> <p>Зовут меня, ребяташки, Варварушка - краса. Главная моя примета - длинная коса.</p> <p>Ребята, я хочу вас познакомить с русскими народными играми, в которые играли наши предки на Руси.</p>	Коммуникативная	Слушают, принимают предложение поиграть	
Основная часть	<p>Беседа-рассказ</p> <p>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».</p> <p>Ребята, я пришла в гости не одна, а со своими подружками-хохотушками Любавушкой и Забавой. Но, к сожалению, девицы не</p>	Музыкальная, коммуникативная, двигательная, познавательная	<p>Игра-эстафета «Вплети кукле ленточку в</p>	<p>Сформировано представление о традициях заплетания косы на Руси</p> <p>Сформировано умение взаимодействовать с другими детьми,</p> <p>Соблюдает элементарные правила в игре.</p>

	успели заплести ленты в косу. Поможем им?		косу» Приложение	
	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 любили играть наши предки?»	Познавательно-исследовательская	Задумываются, отвечают	Умеют отвечать на вопрос развернутым предложением
	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	Коммуникативная речевая		Имеет первоначальные представления о

	понравилось играть в русские народные игры? Нам пора прощаться, и по русской традиции я приглашаю Вас к самовару»			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 внутри 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 одной 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.