

Приложение №3 Подвижные игры к проекту «Знаменитые люди Петербурга»

1. «Медный всадник»

Задачи: Закреплять умение выполнять ходьбу и прямой галоп по кругу с соблюдением его размеров. Развивать чувство ритма при выполнении движений под стихотворный текст, содействовать развитию ловкости во время бега с ловлей и увертыванием. Способствовать развитию внимания, процессов возбуждение-торможение. Создавать условия для речевого творчества, закрепления представлений о себе, окружающем мире. Место проведения: физкультурный/музыкальный зал, площадка на территории детского сада, группа.

Описание: Дети встают в большой круг. В середине круга располагается ребенок, который в игре будет исполнять роль Петра I. Он принимает позу, имитирующую памятник.

По сигналу педагога участники игры совместно со взрослым начинают произносить слова и ритмично идти вправо/влево по кругу обычной ходьбой или с высоким подниманием колен (руки вперед и чуть согнуты). «Петр» идет в противоположном направлении по кругу, имитируя движения всадника.

Медный всадник просыпается.

Конь его бежит, старается.

Вдоль Невы на заре скачет Петр на коне.

Как живет мой Петербург?

Что построили там, тут?

От меня не убегайте!

На вопрос мой отвечайте!

По окончании слов начинается бег с ловлей и увертыванием.

Ребенок, которого ведущий в игре коснулся рукой, останавливается. Останавливаются и все участники игры. «Петр» громко задает один любой вопрос (например: «Фамилия, имя?», «Как называется улица, на которой ты живешь?», «Сколько тебе лет?», «Кто основал Петербург?», «Что такое зоосад и /или детский сад?», «Какие реки/мосты/дворцы Петербурга ты знаешь?»). Короткой фразой ребенок громко отвечает.

После ответа «Петр» произносит: Как живет мой Петербург?

Бег возобновляется (в игре нет выбывающих). После того, как 3-4 ребенка ответили на вопрос, педагог произносит: «Петр, спи! Стоп! Замри!». Ребенок, исполняющий роль Петра I, останавливается, принимает позу, изображая «Медный всадник». Все дети ходят вокруг него, останавливаются, приседают, наклоняются, произносят слово: «Чик» - изображают туристов, которые фотографируют памятник.

Игра заканчивается. Выбирают нового ведущего.

Усложнение: При хорошем уровне подготовленности детей в первой части игры все участники выполняют прямой галоп вместо ходьбы. В этом случае текст произносит педагог.

Чередовать варианты с ходьбой и передвижением прыжками.

2. «Погулять по Петербургу, прокатиться под мостами»

Задачи: Закреплять умение выполнять ходьбу врассыпную не наталкиваясь друг на друга. Развивать чувство ритма при выполнении движений под стихотворный текст, ловкость при передвижении под препятствиями. Содействовать развитию внимания и памяти. Место проведения: физкультурный/музыкальный зал, площадка на территории детского сада, группа.

Описание: Перед началом игры дети распределяются на 2-3 команды с четным количеством игроков. Участники команды запоминают друг друга.

По сигналу педагога: «Гуляем по Петербургу!» дети начинают ритмично выполнять ходьбу по одному или парами врассыпную по площадке и вместе со взрослым произносить слова.

*Погулять по Петербургу каждый хочет, каждый рад
Посмотреть Адмиралтейство и, конечно, Летний сад,
Прокатиться под мостами каждый тоже очень рад,
Посмотреть с воды, какой он? И каков его наряд?
По Фонтанке, по Неве и по Мойке - реке
Отправляемся мы в путь! Про друзей ты не забудь!
В катер быстро садись! Все скорее – торопись!*

С окончанием слов команды строятся в колонну по 2 (парами) за обозначенной для начала движения линией. Дети каждой пары берут друг друга за руки, все участники поднимают соединенные руки вверх, образуя «мосты». После построения команды, без дополнительного сигнала начинается движение («путешествие под мостами») – последняя пара пробегает под поднятыми руками, встает впереди команды и т.д. (по типу игры «Ручеек»). Игра заканчивается, когда все участники команды пересекут определенную линию – линию окончания маршрута. Педагог спрашивает детей о том, по каким рекам, под какими мостами они проплывали. Ребята могут задать те же вопросы товарищам из других команд.

3. «Река Нева»

Задачи: Закреплять умение выполнять передвижение (ходьба, бег) за ведущим.

Содействовать развитию выносливости при выполнении движения продолжительное время, ловкости в процессе бега с ловлей и увертыванием. Развивать умение переключаться с одного действия на другое в соответствии со словесными командами (текстом).

Место проведения: физкультурный/музыкальный зал, площадка на территории детского сада.

Описание: Выбирают ребенка, который будет исполнять роль реки «Нева». Дети встают в колонну за ним.

Похвалялася Нева – глубокая я, широка!

День и ночь текла так важно, полноводная река.

Педагог (четко, ритмично для ходьбы; спокойно, плавно для бега)

Дети в колонне по одному идут или бегут в медленном темпе за ведущим, который передвигается «змейкой» с одной стороны площадки на другую или меняет направление по желанию.

После окончания слов дети продолжают выполнять движения еще 20-60 секунд без текстового сопровождения.

Рано утром от реки побежали ручейки.

Педагог

Ребята расходятся /разбегаются по площадке и продолжают передвижения врассыпную 20-30 с.

Ведущий останавливается.

Что такое? Вы куда?

Ребенок, исполняющий роль реки Нева

Дети передвигаются по площадке.

Ведущий мимикой и жестами изображает удивление.

Удивилася Нева

Педагог

Так я просто похудею, так я быстро обмелею.

Буду всех вас собирать, полноводность сохранять!

Ребенок, исполняющий роль реки Нева

С окончанием слов начинается бег с ловлей и увертыванием.

Ребята, которых ведущий коснулся рукой, считаются пойманными, они выполняют ходьбу по периметру площадки.

Нева – полноводная река!

Педагог (после того, как будут пойманы 3-4 ребенка или по прошествии 1- 1, 5 минут бега с ловлей и увертыванием)

Все дети пристраиваются к пойманным ребятам. Ведущий встает в начале колонны.

Похвалялася Нева – глубокая я, широка!

День и ночь текла так важно, полноводная река.

Педагог

Дети идут за ведущим, который передвигается «змейкой» с одной стороны площадки на другую или меняет направление по желанию.

Игра возобновляется с новым ведущим.

4. «Фейерверк. Салют»

Задачи: Закреплять умение выполнять броски мяча разными способами. Развивать чувство ритма при выполнении движений под стихотворный текст. Содействовать развитию памяти, внимания.

Место проведения: площадка на территории детского сада.

Инвентарь. В игре могут быть использованы мячи малого - Ш 6-8 см, среднего или большого размера - до Ш 20 см. В зависимости от выбранного мяча бросок выполняется одной или двумя руками.

Описание: Участники игры делятся на подгруппы – одни выполняют движения с мячом, другие – зрители, аплодируют после каждого «залпа» (броска).

Построения участников с мячами:

1. Построение в большой круг (бросок мяча вверх; лучше использовать легкие, не резиновые мячи).

2. Построение в шеренгу (бросок на дальность; двумя руками разными способами: снизу вперед, от груди или из-за головы).

Броски выполняются: а) Всеми детьми одновременно; б) Если предварительно ребята рассчитались по порядку номеров и запомнили их, броски могут выполняться поочередно: «Первый залп, второй» или по определенной схеме и команде педагога, например: «Первый, третий, пятый Салют!». Игровое задание будет более зрелищным, если используются мячи разных цветов. В этом случае подаются соответствующие команды. Для соблюдения техники безопасности после броска ребята не бегут за мячами, а остаются на месте до определенного сигнала педагога.

Игра начинается с ходьбы на месте «зрителей» и ребят с мячами с произнесением текста совместно с педагогом:

Фейерверк над городом! Скорей! Салют! Салют!

В дни радости и праздников его все вместе ждут!

И радуются дети – вот это огоньки!

Какие разноцветные и разные они!

В честь Петербургских праздников

Салют будем давать и фейерверк из мячиков.

Пора нам начинать!

Педагог произносит: «Приготовились» (дети принимают необходимое исходное положение), «Салют!».

5. «Что на фото?»

Задачи: Закреплять умение выполнять ходьбу с остановками. Развивать чувство ритма при выполнении движений под стихотворный текст. Укреплять мышцы пальцев рук. Содействовать развитию внимания, памяти, воображения, умению договариваться с товарищами.

Место проведения: физкультурный/музыкальный зал, площадка на территории детского сада.

Описание: Дети в игре изображают туристов, которые гуляют по Санкт-Петербургу и его фотографируют.

Ребята распределяются на 2 - 4 подгруппы, каждой присваивается номер. Участники подгрупп самостоятельно или с помощью педагога выбирают любой объект города, который они коллективно изобразят в игре. Например, музей кукол, Летний сад, ансамбль фонтанов Петродворца, стадион «Петровский», зоопарк, крейсер Аврор. Все то, что ребята видели в городе, в фильмах, видеороликах, презентациях, в книгах, посвященных Петербургу (вариант – использовать картинку /фотографию). Выбранный объект можно изображать статично, а можно с элементами движения.

Когда команды будут готовы представить свои варианты, педагог произносит: «Петербург любимый мой приглашает нас с тобой!». Далее взрослый произносит текст, а дети выполняют ходьбу врассыпную по площадке. В конце каждой фразы педагог делает паузу, а ребята непродолжительную остановку, приседают, наклоняются, сгибают-разгибают указательные пальцы, произносят слово «Чик» (по 3 раза), имитируя действия фотографа (всего 6 остановок).

Погулять по Петербургу каждый хочет, каждый рад.

Посмотреть Адмиралтейство и, конечно, Летний сад.

Кружева оград чугунных, купала его церквей.

Заглянуть на стадионы и, конечно же, в музей..

В зоопарк зайти, увидеть птиц далеких жарких стран.

В филармонии послушать фортепьяно и баян.

Что на фото? Разберем! Узнаем! Вспомним! Назовем!

Ребята подгруппы, названной педагогом, собираются вместе, изображают задуманное, участники других команд встают вокруг композиции и отгадывают. После высказанного правильного ответа педагог произносит: «Петербург любимый мой приглашает нас с тобой». Ребята следующей подгруппы вспоминают свое построение, остальные дети «гуляют по Петербургу» или «катаются по рекам и каналам под мостами» - встают парами и проходят под поднятыми руками (игра по типу «Ручеек»). После вновь произнесенной фразы «Петербург любимый мой приглашает нас с тобой» начинается общее передвижение по площадке с остановками.

Практика показала, что при первых проведениях этой игры ребята еще затрудняются создать самостоятельно какой-либо образ. Со временем их творческий потенциал раскрывается, они выдвигают все новые и новые идеи, оригинально представляют достопримечательности и части инфраструктуры города. При проведении игр по выбору детей в названиях часто звучит предложение «Что на фото?».

Сочеванова Е.А. Новые подвижные игры для дошкольников // Дошкольная педагогика, 2017. - № 1 (126). С. 38-41.

6. «По болоту Пётр шёл»

Задачи: Формировать умение соблюдать правила игры, развивать умение стоять

неподвижно. Развитие фантазии, пластики.

Описание: Водящий находится в середине круга.

Дети идут по кругу.

По болоту Петр шел,

Остров заячий нашел.

Он собрал рабочий люд

И построил крепость тут.

Крепость новая стоит,

Пушками врагу грозит.

Бам, бам, бам, бам!

Не осталось зайцев там.

Я по острову пойду,

Шевельнется кто - найду.

Дети замирают. Водящий удаляет из игры тех «зайцев», которые пошевелились.

7. «Сфинкс»

Задачи: Развивать ловкость и скорость движений. Закреплять знания о Петербурге.

Описание: Дети идут в хороводе вокруг Сфинкса и поют.

Что ты, Сфинкс, лежишь, молчишь, Так загадочно глядишь?

Лучше с нами в круг вставай

Да немножко поиграй.

Сфинкс:

Вы ходите поиграть?

Вас я буду догонять.

А тому кого поймаю,

Я загадку загадаю. Сфинкс догоняет детей и задаёт вопросы.

Вопросы:

В честь кого назван наш город?

Кто основал наш город?

Как называется главный проспект в нашем городе?

Какой самый длинный мост в Санкт-Петербурге?

Какие музеи Петербурга вы знаете?

8. «Каменный лев»

Задачи: Развитие основных движений, бег, увертывание от водящего. Совершенствование скорости движений.

Описание: Лев стоит в центре круга.

Дети взявшись за руки, ходят по кругу.

Лев из камня любит спать.

Будем мы года считать:

Год спит, два спит,

Двадцать лет подряд храпит...

Как пройдет сто пятьдесят...

Дети на цыпочках приближаются к спящему «льву».

Лев начнет ловить ребят.

Раз, два берегись,

В лапы льву не попадись! После слов « не попадись!» «лев» начинает

ЛЕВ: *Никого не отпущу, ловить убегающих детей.*

В камень твёрдый превращу!

Все пойманные дети придумывают

«каменные скульптуры»

9. «Прятки в летнем саду»

Задачи: создать у детей радостное настроение, закрепить умение играть в прятки (быстро находить место, где можно спрятаться), развивать умение выполнять движения по команде, учить соблюдать правила игры.

Описание: дети идут по кругу, держась за руки, и произносят текст.

*В летний сад мы сегодня пойдем,
Вдоль Лебяжьей канавки пройдем.*

Все аллеи с тобой обойдем.

Сад детей всех прохладой встречает,

Ветер с Невки деревья качает.

Всех нас в прятки играть приглашает.

Педагог: *За деревья все скорей бегите
И тихонько там сидите*

Дети разбегаются и прячутся за деревьями. Педагог ищет детей.

Педагог (подходит к одному из детей).

*Кто за деревом стоит,
Не шевелится, молчит?*

Вижу, вижу твои ножки

В красных новеньких сапожках

Поскорее выбегай,

На вопрос мой отвечай!

Найденный ребенок выходит и отвечает на вопрос педагога: «Как называется дерево за которым ты спрятался»

10. «Полет над дворцовой площадью»

Задачи: развивать двигательную активность, внимание, умение действовать по сигналу ведущего.

Описание: педагог предлагает детям «превратится» в пилотов и полетать над Дворцовой площадью, посмотреть на нее с высоты. В игре принимают участие 6 детей, они встают в шеренгу, рассчитываются на 1-,2-,3-й номер по порядку будет соответствовать номеру самолета. На полу расставлены здания, входящие в ансамбль Дворцовой площади: Зимний дворец, арка Главного штаба, Александровский столп. Педагог дает команду: «Самолеты №1, приготовитесь на взлет!» самолеты №1 заводят мотор и кружат над площадью. Далее педагог дает следующую команду: «Самолеты на посадку! Приземлится у Зимнего дворца!» Самолеты приземляются, остальные дети проверяют, правильно ли была произведена посадка. Игра продолжается, педагог дает команду самолетам №2,3.

11. «На кораблике плывем, острова мы все найдем»

Задачи: развивать двигательную активность, закреплять знание названий островов.

Материалы: кораблики, острова.

Описание: педагог предлагает отправиться в путешествие по реке Неве на корабликах. Дети берут кораблики, на каждом кораблике написано название острова. На полу разложены «острова». Задача детей – проплыть на кораблике среди островов и причалить к тому острову, название которого написано на корабле. Остров находят, используя знания, ранее полученные на занятиях. После того как дети нашли свой остров, они рассказывают, как он называется, почему его так назвали.

12. «Сказки Пушкина»

Задачи: Совершенствовать умение следовать правилам игры, развивать скорость,

ловкость, развивать двигательную активность.

Описание: Выбирается один ребёнок – Кот Учёный.

Остальные дети встают в круг и берутся за руки. В центре круга ставится стульчик - дуб.

Дети идут по кругу и говорят:

«У Лукоморья дуб зелёный

Златая цепь на дубе том

И днём и ночью кот учёный

всё ходит по цепи кругом.

Идёт направо – песнь заводит,

Налево – сказку говорит.

Там чудеса, там леший...»

В это время Кот Учёный ходит в разные стороны в центре круга и незаметно для других детей дотрагивается до одного ребёнка. Тот, до кого дотронулся Кот Учёный – Леший.

После того, как дети проговорили отрывок из поэмы А. С. Пушкина "Руслан и Людмила", где последнее слово - «Леший», выбранный Котом ребёнок кричит грозным голосом: «Я – Леший!»

Дети разбегаются в разные стороны, а Леший ловит детей. До кого дотронулся Леший - тот становится пойманным и идёт к стульчику – дубу, где его поджидает Кот Учёный.