

«Летние игралочки с детьми» Семинар-практикум

Цель семинара: оказание помощи педагогам, повышение их профессиональной компетентности в образовательной области «Физическое развитие» и организации игровой деятельности с детьми летом. Познакомить воспитателей с разнообразием игр для детей в летний период. В практической части семинара каждый из педагогов поупражняется в проведении народных и подвижных игр с мячом, скакалкой, обручем, прищепками, шарами.

В ходе семинара воспитатели приобретут навыки организации и проведения игровой деятельности с дошколятами.

Ход семинара-практикума

Лето – самая любимая пора всех детей, ведь в теплую погоду можно практически целый день проводить на улице.

Игра – в значительной степени основа всей человеческой культуры.

Анатолий Васильевич Луначарский

Теоретическая часть

Значение игры для ребенка. Ребенок, играя, все время стремится идти вперед, а не назад. В играх дети все как бы делают втроем: их подсознание, их разум, фантазия «работает» синхронно, участвуют в осмыслении и отражении мира постоянно. Детские игры окупаются золотом самой высокой пробы, ибо воспитывают, развивают в ребенке целостно милосердие и память, честность и внимание, трудолюбие и воображение, интеллект и фантазию, справедливость и наблюдательность, язык и реактивность – словом все, что составляет богатство человеческой личности».

Сейчас летом особенно хочется играть с детьми в такие игры-забавы, которые будут, не только интересны, но и веселые, шумные. Так как игры проводятся на участках, то здесь предоставляется больше свободы в движении.

Дорогие воспитатели, беря игру как заготовку, думайте сами, какому возрасту детей она подходит, усложняйте или облегчайте правила и всю «технология» той или иной игровой миниатюры.

При организации игр можно руководствоваться такими рекомендациями:

игры должны проводиться в неторопливом темпе, чтобы ребенок имел возможность понять задание осознанно исправить возможную ошибку, а воспитатель – помочь ему в этом;

игра должна быть живой, интересной, заманчивой для ребенка, поэтому в ней должен присутствовать элемент соревнования, награды;

в игре необходимо добиваться активного речевого участия всех детей, при этом по возможности использовать и двигательную активность;

В игре следует развивать у детей навыки контроля за чужой и своей деятельностью и стремление правильно и достаточно быстро выполнять задание, поощрять детскую инициативу;

В процессе игры воспитатель принимает непосредственное участие: по ходу игры вносит необходимые коррективы и поправки, а в заключение обязательно поощряет всех детей, отмечает наиболее успешных и обещает в следующий раз новый вариант игры или совсем новую игру.

2. Практическая часть

Предлагаю вам уважаемые воспитатели поиграть, что бы вы сами могли почувствовать как играть и как участвовать совместно с детьми в процессе игры

Игра « Колечко-колечко»

Выбирается **водящий**, остальные игроки садятся **в ряд** на скамейку и складывают ладошки лодочкой.

Водящий берет любой мелкий предмет, это может быть настоящее **колечко**, камушек или очень мелкая игрушка.

Водящий прячет предмет у себя в ладошках, также складывая их лодочкой.

Затем он подходит по очереди к каждому игроку, приговаривая:

– *Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю*

Водящий, вкладывая свои руки в руки участников, должен **передать** колечко любому из игроков так, чтобы остальные не догадались – кому именно.

Игрок, получивший колечко, не должен подавать виду, что он его получил, и должен стараться сидеть с максимально невозмутимым лицом.

После того, как водящий прошел всех игроков, он отходит от скамейки на несколько шагов и говорит:

– *Колечко, колечко, выйди на крылечко*

Игрок, у которого в руках оказалось колечко должен вскочить со скамейки и подбежать к водящему.

Задача остальных игроков не дать ему убежать и постараться удержать,

Если у получившего колечко получилось выбежать, водящим становится он.

Если его удержали, водящий остается прежним.

Игры -«**Жужа**» (для детей с 6 лет)

«Жужа» сидит на стуле с полотенцем в руках. Все остальные бегают вокруг нее, строят рожицы, дразнят, дотрагиваются до нее, щекочут. «Жужа» терпит, но когда ей все это надоедает, она вскакивает и начинает гоняться за «обидчиками» вокруг стула, стараясь отхлестать их полотенцем по спинам.

Замечание: Взрослый следит за формой выражения «дразнилок». Они не должны быть обидными и болезненными.

Игра «Платочек»

Дети сидят в кругу, а ведущий ходит за кругом и проговаривает

Я ношу, ношу платочек,

под малиновый кусточек,

А кому я положу

никому я не скажу

«**Ругаемся овощами**» (для детей с 5 лет)

Предложите детям поругаться, но не плохими словами, а... овощами: «Ты – огурец», «А ты – редиска», «Ты – морковка», «А ты – тыква» и т.д.

Замечание: Прежде чем поругать ребенка плохим словом, вспомните это упражнение.

«Бумажные мячики»

Цель: эта игра дает детям прекрасную возможность вернуть бодрость и активность после того, как они чем-то долго занимались сидя. Она также позволяет им сбросить свое беспокойство, напряжение или расстройство и войти в новый жизненный ритм.

Материалы: старые газеты или что-то подобное; клейкая лента, которой можно будет обозначить линию, разделяющие две команды.

Возьмите каждый по большому листу старой газеты, как следует, его скомкайте и сделайте из него хороший, достаточно плотный мячик. Теперь разделитесь, пожалуйста, на две команды, и пусть каждая из них выстроится в линию так, чтобы расстояние между командами составляло примерно четыре метра. По моей команде вы начнете бросать мячи на сторону противника. Команда будет такой: «Приготовились! Внимание! Начали!»

Игроки каждой команды стремятся как можно быстрее забросить мячи, оказавшиеся на ее стороне, на сторону противника. Услышав команду «Стоп!», вам надо будет прекратить бросаться мячами. Выигрывает та команда, на чьей стороне окажется на полу меньше мячей. И не перебегайте, пожалуйста, через разделительную линию (2-3 мин).

«Цапля»

Цель: игра «Цапля» тренирует вестибулярный аппарат и развивает способность к концентрации внимания, а так же всегда смешит детей.

Детям предлагается разуться и встать по сигналу в круг. Ведущий объявляет конкурс на лучшую цаплю. По сигналу дети должны правую ногу согнуть в колене, развернуть ее на 90 градусов по отношению к левой и прижать ступней к бедру левой ноги как можно выше. Руки на поясе, глаза закрыты, необходимо продержаться в таком положении как можно больше. Дети, у кого это получилось, становятся водящим в подвижной игре «Лягушки и цапли»

«Цветной светофор»

С помощью считалочки выбирается **водящий**, рисуются 2 линии на расстоянии нескольких метров друг от друга.

Игроки встают за одну из линий. Водящий встает в центр между линиями и поворачивается к игрокам спиной.

Далее он называет любой **цвет** и поворачивается к игрокам.

Дети **ищут** у себя этот цвет на одежде, если они его находят, то показывают его ведущему, и спокойно проходят на ту сторону. Если у игрока этого цвета нет, он должен **перебежать** на другую сторону, задача водящего попытаться **осалить** его.

Тот, кого осалят, становится водящим.

Если все прошли-перебежали на другую сторону, водящий отворачивается и загадывает новый цвет.

Перед началом игры следует договориться о том можно ли искать цвета на заколках, бусах, часах и других аксессуарах

Правила игры «Я садовником родился...»

С помощью считалочки выбирается водящий, он становится «**садовником**».

Остальные игроки становятся «**цветами**» растущими на «**грядке**».

Каждый ребенок выбирает себе название цветка, свое новое имя, и сообщает всем остальным.

Далее происходит такой диалог:

*– Я садовником родился,
не на шутку рассердился,
все цветы мне надоели,
кроме "гвоздики"*

(называет любой цветок из присутствующих на грядке)

«Гвоздика» тут же должна отозваться:

- Ой!
- Что с тобой?
- Влюблена
- В кого?
- В гиацинт! (тут игроку важно вспомнить какие еще цветы есть на грядке рядом с ним).

Гиацинт тут же должен отозваться.

- Ой!

Далее они с гвоздикой ведут такой же диалог и гиацинт должен вспомнить еще какой-нибудь растущий рядом цветок.

Влюбляться можно и в садовника, но только не сразу после того как он назвал цветок.

То есть цепочки **садовник-гвоздика-садовник** быть не может.

Должно быть хотя бы **садовник-гвоздика-гиацинт-садовник**.

Если игрок не отозвался на имя своего цветка или не смог придумать в кого он «влюблен», он становится садовником и игра начинается сначала.

Правила игры Я знаю пять имён

Ребята договариваются об очередности перехода мяча и о последовательности тем.

Первый игрок начинает **чеканить** одной рукой мячик об землю (на манер ведения мяча в баскетболе), приговаривая:

- Я знаю пять имен девочек. Аня – раз, Катя – два, Поля – три, Маша – четыре, Настя – пять.

Игрок должен соблюдать ритм ударов, произнося при одном ударе по мячу одно слово.

Если игрок справился с задачей он переходит к следующей теме, заранее определенной, например:

Я знаю пять имен мальчиков (названий городов, животных, насекомых, птиц, стран, городов и т.д)

Если игрок сбился, упустил мяч или задумался надолго, то мяч переходит к следующему участнику.

Тот начинает сначала:

- Я знаю пять имен девочек

Для усложнения игры можно ввести условия, что имена не должны повторяться. Когда мяч, сделав круг, вернется к первому игроку, он начинает с той темы, на которой он остановился.

Игра длится до тех пор, пока всем не надоест.

Победителем считается тот, кто успел охватить максимальное количество тем.

Игра « Испорченный телефон »

Ведущий загадывает **слово** и **шепчет** его первому игроку так, чтобы не услышали остальные.

Первый шепчет на ухо второму игроку то, что удалось услышать. Второй передает слово шепотом третьему и так далее по цепочке. Последний игрок громко вслух **называет** то, что услышал. Обычно это сильно отличается от **слова**, загаданного **ведущим** и вызывает всеобщее веселье.

Ведущим становится последний игрок, а все остальные «сдвигаются» по скамейке. Бывший ведущий садится на место первого игрока.

- Для того, чтобы результат получился смешнее, игроки стараются говорить очень быстро и очень тихо.

- Для усложнения игры можно говорить не слово, а целую фразу.

При очень большой компании можно разделиться на две **команды** и устроить **соревнование**. В этом случае ведущий шепчет одинаковое слово каждой команде. побеждает та команда, у которой результат получился наиболее похожим на заданное слово.

Игра «Красная лента, белое перо»

Группа играющих делится на 2 команды, выстраиваются на расстоянии нескольких метров в цепочки держась за руки.

«Красная лента, белое перо, вызываем Ваню, больше никого».

Ваня разбегается, бежит и разбивает сомкнутые руки участников команды №1, если разбила – забирает одного участника в свою команду, если не разбила – остается в команде соперника.

«Мишень»

Рисуете на асфальте мишень (например, в виде круга) и кидаете в нее разные предметы (камушки, веточки, желуди).

«Ножки – ладошки»

Прикладываете к асфальту ладошку (ступню) малыша или свою и обводите разноцветными мелками.

«Белочка.»

Рисуете разноцветные овалы (красный, желтый, синий, зеленый) и предлагаете детям прыгать, как белочка, из дупла в дупло, называя цвета.

«Сбей бутылку!»

На возвышение поставьте пластиковую бутылку и с некоторого расстояния попробуйте сбить ее мячом.

«Мой веселый, звонкий мяч!»

Бросайте мяч о землю так, чтобы он отскочил как можно выше. Во время игры можно рассказывать стихотворение С. Маршака "Мяч".

«Два мяча.»

Возьмите два мяча, большой и маленький; положите их на небольшом расстоянии друг от друга (чем младше ребенок, тем меньше расстояние). Пиная маленький мяч ногой, старайтесь попасть в большой мяч, чтобы последний покатился.

«Кто знает больше?»

Игроки встают напротив и, бросая друг другу мячик, по очереди перечисляют наименования игрушек (животных, растений, предметов бытовой техники и пр.).

«Хитрый мячик!»

Положите два камушка (две палочки или мелкие игрушки) на дорожке и попытайтесь прокатить мяч между ними.

Попади в цель!

На стене нарисуйте большой круг - это цель. Отойдите на 5-10 шагов назад (в зависимости от возраста и умений ребенка) и кидайте мяч в цель!

«Я люблю...»

Все игроки встают в круг и передают мяч соседу со словами "Я люблю...". Например:

- Я люблю играть с куклой.
- Я люблю кушать конфеты.
- Я люблю кататься на качелях.

И так далее.

Игры с мячом развивают координацию движений, ловкость, глазомер, а активные занятия на свежем воздухе укрепляют здоровье ребенка.

«Спичка- копьё»

Забава очень проста: начертите на земле мелом черту и, не переступая ее, бросать на дальность обыкновенную спичку, как копьё. Победителем можно определить по трем броскам.

3. Итоговая часть

Рефлексия «Закончи фразу»

Участникам семинара-практикума предлагается встать в круг и закончить фразу одним предложением. Пример: Сегодня я узнал... Меня сегодня удивило... Больше всего мне понравилось... Хотелось бы добавить...