

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 8»
Энгельсского муниципального района Саратовской области

Консультация для родителей. Подвижные игры для всей семьи.

Воспитатель
Ночевная С.С

г. Энгельс 2018г.

Подвижные игры для всей семьи.

Подвижная игра – сознательная активная двигательная деятельность ребенка, предполагающая точное и своевременно выполнение заданий, которые связаны с обязательными для всех играющих правилами. Соблюдение правил игры имеет большое воспитательное значение. Специфика подвижной игры состоит в молниеносной ответной реакции на сигналы типа «Лови!», «Беги!», «Стой!».

При знакомстве детей с играми с элементами соревнования взрослый уточняет правила, игровые приемы, условия соревнования. В команды подбирают детей объединяя по силам, а для активизации неуверенных, застенчивых детей, со смелыми и активными.

Интерес к играм с элементами соревнованиями увеличивается, если детей одевают в форму капитанов, судью и т.д.

Руководство взрослым подвижной игрой состоит, прежде всего, в распределении ролей. Водящего можно назначить, выбрать с помощью считалки т.д.

Значительное внимание уделяется вариантам подвижных игр, которые позволяют не только поддерживать интерес к ним, но и усложнить задачи.

При организации подвижной игры следует придерживаться следующих правил:

- Правила игры должны быть просты, четко сформулированы и понятны детям той возрастной группы, для которой она проводится.
- Игра должна способствовать развитию мыслительной и двигательной активности.
- Игра не должна подвергать детей риску, угрожать их здоровью.
- Каждый участник игры должен принимать в ней активное участие.
- В играх должны решаться как двигательные, так и обучающие задачи.
- Игру нельзя оставлять незаконченной.
- Инвентарь для игры должен быть красивым, интересным, безопасным.

Главная задача взрослых - научить ребенка играть и поощрять игры, самим активно участвовать в детских забавах. Именно участие в игре взрослого наравне с ребенком дает малышу возможность почувствовать, что взрослые такие же как и он, им можно доверять.

Предлагаю вашему вниманию подвижные игры для всей семьи. Их можно использовать и на детских праздниках или просто дома, на прогулках и во время участия взрослых во дворовых играх детей.

«Кошки-мышки»

Цель: Развивать ловкость, координацию движений, внимательное отношение к товарищам.

Содержание: Стулья ставятся по кругу, сиденьями вовнутрь. Половина детей садится на стулья - это "мышки", остальные встают сзади - это "кошки". Одной "кошке" "мышки" должно не хватить, то есть она стоит за пустым стулом. Эта "кошка" подмигивает какой-нибудь "мышке". Задача "мышки": перебежать на пустой стул к подмигнувшему. Задача "кошки", стоящей сзади: руками задержать ее. Если не удержала - сама подмигивает следующей "мышке". Через некоторое время "мышки" и "кошки" меняются ролями.

«Пятнашки»

Цель: Развитие быстроты реакций, выносливости, энергичности, подвижности, координации движений, активизирование и совершенствование функций двигательной системы.

Содержание: Игры в пятнашки происходят либо в просторной комнате, либо на воздухе, где дети собираются в каком угодно количестве, начиная с 4—5 и кончая 25-и более. обравшись, дети из своей среды выбирают одного, и дают ему прозвище пятнашки; роль его состоит в том, что он внимательно следит за бегущими по разным направлениям детьми и старается во что бы то ни стало поймать одного и запятнать его, т. е. коснуться рукой. Пойманный задерживается таким образом и превращается в "пятнашку", при этом его имя произносится во-все услышанье для того, чтобы товарищи знали, кого им следует остерегаться. Лишь только он, в свою очередь, поймаёт кого-нибудь из участников, то немедленно передает ему свою роль, переходя сам в группу детей, спасающихся бегством.

«Пустое место»

Цель: Развивать ловкость и быстроту в беге наперегонки с водящим.

Содержание: Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.

«Змейка»

Цель: Развитие ловкости и координации, умения действовать согласованно.

Содержание: Выбирают водящего, он становится во главе «змейки», которую образуют игроки, становясь в ряд лицом в одну сторону. Водящий бежит по причудливой траектории, делая резкие повороты и закручивая «змейку». Его цель — заставить играющих расцепить руки. Такие дети из игры выбывают. Выигрывают те, кто дольше всех продержится в «змейке».

«Жмурки»

Цель: Развивать координацию в пространстве. Учиться неподвижно стоять некоторое время.

Содержание: Водящий, закрывает глаза, и играющие раскручивают его. Водящий произносит слова: "Все ко мне!" и каждый играющий дотрагивается до него рукой. Затем водящий говорит: "Все от меня!" - игроки разбегаются. По команде водящего: "Стоп!" все замирают на месте. Не открывая глаз, водящий ходит по площадке, отыскивая игроков. За всю игру каждому из играющих разрешается передвинуться только на один шаг, в самый критический момент. Все остальное время при приближении водящего игроки отшатываются, приседают, садятся на землю и т.д., оставляя, по крайней мере, одну ногу на месте. Первый найденный игрок становится водящим. Как вариант, пойманного игрока нужно еще и отгадать.

«Воротца»

Цель: Развитие ловкости и быстроты реакции.

Содержание: Пара игроков, встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки - это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка.

Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними.

Золотые ворота, пропускают не всегда.

Первый раз прощается, второй - запрещается.

А на третий раз, не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те дети, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. "Ворота" побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

Игры с мячом

«Съедобное – несъедобное»

Цель: Развитие познавательных, мыслительных, коммуникативных и интеллектуальных способностей, эрудиции, внимательности, скорости и быстроты реакций, формирование и совершенствование навыков и умений сопоставления и анализа получаемой информации, способности к принятию моментальных решений и формулировке необходимых выводов для каждой отдельно взятой ситуации.

Содержание: Это одна из древних игр. Ее правила довольно просты. Игроки стоят в ряд, ведущий кидает мяч по очереди каждому из игроков, при этом произносит какое-нибудь слово. Если слово «съедобное», игрок должен поймать мяч, если «несъедобное» - оттолкнуть. Если игрок ошибается, то он меняется местами с ведущим.

«Назови животное»

Цель: Расширяете кругозор и словарный запас ребенка.

Содержание: Можно использовать разную классификацию предметов (города, имена, фрукты, овощи и т. д.). Игроки встают по кругу и начинают передавать мяч друг другу, называя слово. Игрок, который не может быстро назвать слово, выбывает из игры.

«Догони мяч»

Цель: Упражнять детей в ловкости

Содержание: Если у вас на отдыхе оказалось два мяча, можно поиграть в эту игру.

Правила очень просты. Игроки передают по команде мяч друг другу, стараясь, чтобы один мяч не догнал другой.

«Проскачи с мячом» (игра-эстафета)

Цель: Упражнять детей в прыжках на обеих ногах

Содержание: Игроки делятся на две команды. У каждой команды по мячу. Поставьте первыми в команде детей. Определите место, до которого необходимо «доскакать». По команде игроки начинают прыгать с мячом, который зажат между коленями. Выигрывает команда, которая быстрее справилась с заданием, не уронив мяч.

«Вышибалы»

Цель: Совершенствовать умение детей прицеливаться, делая бросок точно и быстро. Развитие глазомера детей.

Содержание: Игроки делятся на две команды. Одна команда встает посередине, другая команда с мячом встает с двух сторон. Команда с мячом старается попасть мячом, «вышибить» игроков из центра. Потом команды меняются местами.