Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 55»

Конкурсное испытание «Педагогическая находка»

Сценарий физкультурно-спортивного мероприятия

"Идем по миру-играючи"

для детей старшего дошкольного возраста

Метелина Ирина Викторовна
инструктор по физической культуре
МАДОУ № 55 г. Красноярск

Аннотация: В описании методической разработки представлен сценарий проведения физкультурно - спортивного мероприятия с детьми старшего возраста с использованием подвижных игр народов мира.

Ключевые слова: подвижная игра, двигательная активность, внимание, ловкость, кооперация в группе

Методическая ценность:

Используемые в физическом развитии детей подвижные игры народов мира помогают выстраивать партнерские взаимоотношения детей между собой и со взрослыми. Игры доступны для детского понимания, способствуют активной деятельностной позиции ребенка во время проведения как досуга, так и занятия и в самостоятельной деятельности. В основе подвижных игр лежит двигательная активность – свойственная детям дошкольного возраста, дети упражняются в беге, прыжках, метании, лазании, что в свою очередь формирует физические качества. Кроме того посредством использования подвижных игр народов мира, расширяется кругозор детей, воспитывается толерантное отношение к людям населяющим планету Земля. Дети могут свободно применять игры в различных ситуациях (самостоятельная игра, образовательные игровые ситуации) тем самым решая задачи не только физического развития. В игровой форме у детей формируются ключевые социально- возрастные характеристики.

Цель: Развитие двигательных умений и навыков у детей старшего дошкольного возраста посредством подвижных игр народов мира.

Задачи:

- Развивать физические и психические качества (ловкость, координация движений, воля, целеустремленность, самоконтроль) необходимые для полноценного развития личности;
- Развивать интерес к подвижным играм посредством спортивно-игровой деятельности;
- Формировать жизненно необходимые двигательные умения и навыки ребенка в соответствии с его индивидуальными особенностями;
- Воспитывать умение видеть и понимать другого человека, проявлять уважение к культуре и обычаям других народностей;
- Воспитывать потребность в физических упражнениях и играх.

Подготовительная работа:

- на занятиях познавательного цикла знакомить детей с историей, традициями, народами, культурой стран мира;
- познакомить детей с подвижными играми народов мира;
- украсить спортивный зал атрибутами стран мира.

Ход досуга

Звучит музыка *«Для входа»*. Дети заходят в спортивный зал под музыку и строятся в шеренгу.

Выходит ведущий *(инструктор ФК)*:

Ведущий: Здравствуйте, ребята!

Сегодня я приглашаю вас в путешествие по нашей замечательной планете. На земле живут разные люди, разные по цвету кожи, разные по языку на котором говорят. У нас у всех разные традиции, обычаи, игры, танцы, песни. Но общее это наша земля, на которой мы живем все вместе. Мы побываем в разных уголках нашей планеты, познакомимся с играми разных народов мира.

Вы готовы?

Для того чтобы нам отправиться в путешествие, необходимо сказать заклинания:

Через горы, острова,
Через реки и моря,
Испытания пройдем
В мир игры мы попадем

Итак, волшебство начинается, и мы отправляемся в путешествие по миру, в поисках игр.

И первая страна, находится на континенте Южная Америка, это Аргентина. Как вы думаете, на каком транспорте мы могли бы добраться в Аргентину?
(ответы детей, предположительно - самолет)
Итак, полетели!
(Упражнение «Самолет», просмотр видео про Аргентину).

«Поезда»
Аргентинская народная игра
Цель: развитие внимания и ловкости.
Оборудование: обруч
Ход игры: Каждый игрок берет себе депо (обруч). В середине площадки стоит водящий – паровоз. У него нет своего депо. Водящий идет от одного вагона к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все вагоны. Паровоз неожиданно свистит, и все бегут к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим – паровозом.

Ведущий: А теперь отправляемся в Азию, предлагаю это сделать на большом воздушном шаре. Следующая страна – Япония.
(*Дети становятся в круг и изображают воздушный шар, парашют)*.
(Видео про Японию)

«Хлопни в ладоши»
Японская народная игра

Цели: развитие концентрации внимания; кооперация в группе.
Оборудование: -
Ход игры: Дети встают в круг. Водящий обращается к ребёнку с возгласом «Ап!» и одновременно кладёт ладонь правой руки под подбородок, а пальцем указывает на любого игрока. Это ребёнок, в свою очередь, произносит «Пон!», показывая пальцем на кого-либо и кладя правую руку на голову. Следующий игрок, молча, хлопает в ладоши и показывает на любого играющего.
В игре должна строго соблюдаться последовательность действий - рука под подбородком, рука на голове, хлопок в ладоши. Направление передачи по желанию каждого игрока.
Условия игры - сочетание нужного слова с правильным движением. Кто из участников допускает ошибку, выбывает из игры.

Ведущий: Следующая страна – Швеция, из Японии мы будем добираться на корабле
(*Дети становятся в круг и изображают корабль)*.
(Видео про Швецию)

«Шлагбаум»
Шведская народная игра
Цель: развитие внимания, ловкости, кооперации в группе.
Оборудование -
Ход игры: Участники выстраиваются так, чтобы в ряду было столько игроков, сколько рядов. Получается квадрат. Стоящие шеренгой игроки берутся за руки, и между шеренгами образуются улицы.
По этим улицам двигаются преследуемый и преследователь. Они вбегают в одну улочку, выбегают из другой. Команды на стороне преследуемого, они стараются помочь ему. Когда он попадает в критическое положение, по знаку ведущего игроки опускают руки, поворачиваются налево и снова берутся за руки. Теперь возникают совершенно другие улочки, перпендикулярные прежним. И, разумеется, меняется ситуация. Преследователь, который чуть было, не поймал преследуемого, может оказаться от него за две улочки. Если он снова почти догонит преследуемого, все снова повернутся налево, и так будет продолжаться до тех пор, пока преследователь все же не окажется проворнее играющих. Тогда выбирают нового преследователя и нового преследуемого.

Ведущий: А сейчас наш путь в Данию. На этот раз мы не полетим, а поедем на поезде. (*Дети становятся в круг и изображают поезд)*.
(Видео про Данию)

«Пожарная команда»
Датская народная игра
Цель: развитие ловкости.

Оборудование: стулья
Ход игры: Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары бубна, барабана). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается. Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!» Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

Ведущий: А теперь едем с вами ближе к нам, в Украину.
(*Дети становятся в круг и изображают автобус)*.
(*Видео про Украину*).

«Воробышки-попрыгунчики»
Украинская народная игра
Цель: развитие ловкости и моторики.
Ход игры: Участники игры становятся за кругом, они играют роль «воробьев». Ведущий располагается в кругу, его задача – не дать «воробьям» собрать «зернышки», то есть не позволить им войти в круг. «Воробьи», прыгая на одной ноге (можно также держать согнутую ногу рукой или играть парами) пытаются запрыгнуть в круг. Центральный игрок «клюет» их (касается рукой), тот, кого коснулся водящий, выходит из игры. Цель «воробьев» – попасть в круг.

Ведущий: Что же, пора домой. А в какой стране мы живем? Верно, в России. Едем домой! (*Дети становятся в круг и изображают* на ковре самолете*)*. А сейчас давайте с вами сыграем в нашу народную игру.
(*Видео про Россию*).

Русская народная игра *«День - ночь»*

Цель: Совершенствовать координационные способности, укреплять мышцы ног.

Ход игры: Посередине площадки проводят линию, по обе стороны от нее в 20-30 шагах отмечают 2 города. Играющие делятся на две равные группы: одна из них – ночь, другая – день. Встают на расстоянии 1 м от средней линии, через 2 шага друг от друга. Против каждой группы находится дом противника.

Когда все встали на свои места, ведущий бросает жребий – дощечку, окрашенную с одной стороны в черный цвет. Если дощечка упала белой стороной, ведущий громко кричит «День!» Игроки из группы дня поворачиваются и, пробегая между игроками ночи, быстро бегут к своему дому. Те бегут за мини и стараются их запятнать. Запятнанные переходят в группу ночи.

Ведущий вновь бросает жребий, игра продолжается. Побеждает группа, где больше осаленных игроков.

Ведущий: Мы с вами совершили замечательное путешествие по странам, я надеюсь, оно вам понравилось? До свидания ребята!