**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА № 14/ ОСП 3**

**краткосрочной образовательной практики спортивно - физкультурной направленности**

***«Игры нашего двора»***

**для детей 5-7 лет**

Инструктор по физической культуре: Хорькова Светлана Викторовна

|  |  |
| --- | --- |
| Аннотация для родителей (основная идея доступная для понимания, четко и лаконично формулированная) | Ни для кого не секрет, что дворовые игры почти исчезли из жизни современных детей. А когда-то эти игры учили детей находить общий язык, помогали им решать спорные конфликтные ситуации. Они давали детям возможность познавать самого себя и доставляли при этом огромную радость. Ребёнку будет интересно узнать о том, в какие игры играли мама и папа, бабушки и дедушки. |
| Цель КОП, в том числе ТН | Популяризация и приобщение детей дошкольного возраста к здоровому образу жизни через подвижные дворовые игры. |
| Количество часов КОП, в том числе ТН | 2 по 20 минут |
| Максимальное количество участников | 10 -12 |
| Перечень материалов и оборудования для проведения КОП, в том числе ТН | Резинки, палки, мяч, бросовый подручный материал. |
| Предполагаемые результаты (умения/навыки, созданный продукт) | Дети научились и умеют играть в подвижные дворовые игры, проявляют инициативу и двигательное творчество, получают положительный эмоциональный отклик. |
| Список литературы, использованной при подготовке КОП, в том числе ТН. | 1. Яковлев В. Г. «Подвижные игры»;  2. Сохина Ф. А. «Дошкольная педагогика»;  3. Апинян Т. А. «Игра в пространстве серьёзного». |

**Тематический план занятий**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Задачи** | **Деятельность педагога** | **Деятельность детей** | **Предполагаемый результат** |
| 1. **Тема: «Давай познакомимся»** | | | |
| 1.Познакомить детей с историей возникновения подвижных дворовых игр.  2.Знакомство с правилами техники безопасности.  3.Посредством следственно-экспериментальной деятельности выявить назначение предметов, их качество, способ использования и играх | Педагог предлагает детям провести следственно -экспериментальную деятельность через собственный опыт по выявлению назначения предметов, их качество, способ использования с соблюдением правил техники безопасности. | Дети знакомятся с историей возникновения подвижных дворовых игр.  Дети рассматривают предметы, пробуют поиграть с ними. | Дети знают историю возникновения подвижных дворовых игр, а также качество предметов через собственный опыт, способы их использования с соблюдением правил и техники безопасности.  Пополнили словарный запас и применяют его. |
| 1. **Тема: «Давайте поиграем»** | | | |
| 1.Обучать детей подвижным дворовым играм с соблюдением игровых правил, с использованием предметов по их назначению и с соблюдением правил техники безопасности. 2.Воспитывать морально-волевые качества детей, чувство сотоварищества, подчиняя собственные желания интересам коллектива. | Оказывает детям при необходимости помощь (при организации и в ходе игр)  Контролирует соблюдение игровых правил, техники безопасности. | Дети пробуют играть в подвижные дворовые игры, с соблюдением игровых правил, используя предметы по их назначению, а также с соблюдением правил техники безопасности. | Дети научились самостоятельно играть в подвижные дворовые игры с использованием игровых правил, используя предметы по их назначению, соблюдая правила техники безопасности.  Дети умеют договариваться в коллективе о предстоящей деятельности, используют полученные знания и навыки в жизни ДОУ и за его пределами. |

**Приложение**

**Казаки - разбойники**

**Правила игры –** играющие делятся на две команды (*«казаки»* и *«разбойники»*). Тут же выбираются *«атаманы»* и определяется *«поле боя»* *(за его пределами не играют)*. Казаки выбирают штаб, а разбойники придумывают пароли *(один правильный, остальные – ложные)*.

**Задача разбойников:** захватить штаб казаков**. Задача казаков:** переловить всех разбойников и *«выпытать»* правильный пароль.

По сигналу разбойники разбегаются и прячутся, оставляя на асфальте стрелки, чтобы у казаков были подсказки, где их искать. Казаки в это время обустраивают *«темницу»* и придумывают, как будут *«пытать»* пленных (щекотать, пугать насекомыми, *«жалить»* крапивой и т. д.). Через некоторое время казаки отправляются искать разбойников. Если им это удается, то они сажают разбойника в *«темницу»*, откуда он не имеет права убежать. Разбойники, в свою очередь, стараются подобраться к *«штабу»* и захватить его.

**Колечко-колечко**

**Правила игры -** 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.

**(Вышибалы)**

**Правила:** Выбираются *«вышибалы»* *(как правило, по 2 человека на каждую сторону)*. Они встают напротив друг друга на расстоянии примерно 10-15 метров. *«Вышибаемые»* встают в центре площадки.

**Задача «вышибал*»*:** попасть мячом во всех игроков *(если тебя коснулся мяч, уходишь с поля)*. Задача *«вышибаемых»*: быть ловким и быстрым, убегая от мяча.

*«Вышибаемые»* могут ловить *«ловушки»* (*«картошку»*, *«свечки»*). Для этого нужно поймать мяч на лету и ни в коем случае не выпустить из рук. Если мяч коснулся земли, игрок считается *«выбитым»*. *«Ловушка»* дает дополнительную *«жизнь»*, которую можно оставить себе или поделиться ей с товарищем.

Когда в команде *«вышибаемых»* остается один игрок, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если удастся, команда возвращается на поле.

**Резиночка**

**Правила:** С одной стороны, не нужно ничего, кроме 3-4 метров резинки. С другой, в уровнях и упражнениях можно запутаться *(в детстве их все знали наизусть)*. **Количество игроков: 3-4 человека *(вчетвером обычно играют парами)*.** Двое игроков натягивают резинку между собой, а третий прыгает.

Уровни:

резиночка на уровне щиколоток держащих *(легко)*;

резиночка на уровне колен *(справлялись почти все)*;

резиночка на уровне бедер *(как-то умудрялись)*;

На каждом уровне нужно выполнить определенный набор упражнений: бегунки, ступеньки, бантик, конвертик, кораблик и т. д.

**Горячая картошка**

**Правила -** Игроки становятся в круг и перебрасываются *«горячей картошкой»* *(мяч)*. Если кто-то замешкался и не отбил вовремя мяч, он садится в *«котел»* *(центр круга)*. Сидя в *«котле»* можно попытаться поймать пролетающий над головой мяч, но при этом нельзя вставать с корточек. Если игроку в *«котле»* удалось поймать мяч, он освобождает себя и других пленных, а игрок, неудачно бросивший мяч занимает их место.

Кроме того, игроки, перекидывающие *«горячую картошку»*, могут специально освободить кого-то из *«котла»*. Для этого он, отбивая мяч, должен попасть им в игрока, сидящего в центре круга.

**Игра «Цепи – цепи»**

**Правила -** Понадобится просторная площадка и много желающих. Чем больше игроков, тем лучше, но не меньше шести человек. Мы часто играли на школьных переменках. Перед школой было достаточно места для игры, и игроки были самые разновозрастные *(от малышей до старшеклассников)*. Все игроки делились на две команды поровну. Команды становились друг напротив друга в шеренги и брались за руки, образовав *«крепкие цепи»*.

**Теперь игроки одной из команд кричат: *«Цепи – цепи, разбейте нас!»* или, еще вариант: *«Цепи кованы, раскуйте нас!»*. Вторая команда спрашивает: *«Кого из нас?»***

Противоположная команда, посоветовавшись, называет имя игрока, который будет *«разбивать»* *(обычно выбирают самого слабого)*. Этот человек бежит со всей силы и пытается разорвать сцепившиеся руки противников (опять же, выбирает *«самое слабое звено»*). Если ему удалось разорвать цепь, то он забирает одного из двух игроков, между которыми прорвался и возвращается с добычей в свою команду. Если не удалось расцепить руки, неудачливый игрок остается у противника. Игра *«Цепи – цепи»* продолжается до тех пор, пока в одной из команд не останется один игрок.

**Игра «Десятки» с мячом (играют двое, трое детей)**

1. Ударить мяч о стенку и поймать его (один раз).

2. Мяч о стенку с поворотом вокруг себя на 180 градусов и поймать (два раза).

3. Мяч о стенку и поймать после отскока от пола (три раза)

4. То же с поворотом вокруг себя на 180 градусов (четыре раза)

5. Мяч бросить о стенку, хлопнуть в ладоши и поймать (пять раз)

6. Мяч бросить о стенку под ногой и поймать (шесть раз)

7. Мяч бросить вверх, хлопнуть в ладоши и поймать (семь раз)

8. «Корзина» - мяч подбросить вверх руки сложить кольцом и пропустить мяч в «кольцо» (восемь раз)

9. Бросить мяч о стенку, хлопнуть руками по коленям и поймать мяч. (девять раз)

10. Отбивание мяча о пол (десять раз) *Если упражнение не получилось, мяч передается другому игроку. После потери мяча игра возобновляется с того кона, на котором заронил.*