

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад
общеразвивающего вида № 154 «Почемучка» с приоритетным осуществлением
физического направления развития воспитанников»
города Невинномысска

**Консультация для воспитателей
«ВЕРЕВОЧНЫЕ» ИГРЫ. ИГРАЕМ ВМЕСТЕ – ИГРАЕМ ДРУЖНО»**

Место проведения:
МБДОУ № 154 г. Невинномысска

Воспитатель
МБДОУ № 154 г. Невинномысска
Шалайкина Диана Аслановна

Консультация для воспитателей «ВЕРЕВОЧНЫЕ» ИГРЫ. ИГРАЕМ ВМЕСТЕ – ИГРАЕМ ДРУЖНО»

Веревка – достаточно простой и даже обыденный предмет. Но в руках неравнодушного и креативного педагога она может превращаться в удивительно развивающее пособие, притягивая к себе и больших, и маленьких. С помощью веревки можно развивать самые разные способности ребенка, завернув все это в увлекательную игру, которой, кстати сказать, так не хватает детям ни дома, ни в детском саду. А ненаигравшийся в дошкольном возрасте ребенок – это несостоявшийся ученик в школе.

Научно доказанный факт: игра важна для дошкольника не просто как источник радости и эмоционального благополучия. Она развивает мозг ребенка, его воображение, творческие способности, пополняет словарный запас, формирует социальные навыки, способность к обучению и восприятию более сложной информации. Кроме того, в интерактивной игре, а речь здесь идет именно о таких играх, происходит взаимодействие между всеми участниками. Здесь дети учатся не только чему-то новому, вплоть до математики и развития речи, но и умению общаться, понимать друг друга во время игры, часто даже без всяких слов, развивают самоконтроль и самопринятие. В общем, современному педагогу настало время переходить на новые форматы обучения детей, отойдя от скучных занятий, порой не приносящих радости ни ему, ни его воспитанникам.

Игра «Веревочный дождик»

Цель: развивать умение действовать сообща, осуществлять само – и взаимоконтроль за двигательной деятельностью; формировать эмпатию и взаимопомощь.

Дети встают друг за другом, держась за общую веревку правой и левой рукой (всего 2 веревки). В таком положении они преодолевают различные препятствия. Например, проползти через ряд стульев, подняться и спуститься с «горы», проползти через тоннель, перепрыгнуть с «кочки на кочку», сидя на скамейке, продвигаться по ней, отталкиваясь ногами.

Условие: веревку из рук отпускать нельзя.

Игра «Микроб»

Цель: развитие координации движений, ловкости, быстроты реакции.

Дети стоят в кругу. Педагог в центре круга раскручивает «микроба» (на длинной веревке привязан мягкий шарик в виде «микроба»). Дети должны подпрыгивать так, чтобы «микроб» их не задел. Проигравший выходит из игры.

Игра «Торнадо»

Цель: развитие быстроты реакции, координации движений, глазомера, умения видеть замысел друг друга.

Двое взрослых раскручивают большую веревку, с привязанными на ней легкими полосками ткани. Это «торнадо». Дети стоят на некотором расстоянии от «торнадо» в колонне друг за другом. По сигналу первый игрок должен пробежать под «торнадо» так, чтобы оно его не задело, т.е. пока «торнадо» находится в верхнем положении.

Усложнение: в конце линии движения находится емкость с кубиками. Пробежав под «торнадо», игрок берет один кубик и ставит его на пол (или стол).

Следующий игрок ставит другой кубик рядом с первым. Следующий игрок выполняет то же самое действие. Каждому следующему игроку надо быстро оценить начатую сверстниками постройку, и дополнять ее своим кубиком так, чтобы постройка сохраняла устойчивость, была композиционно выстроена. Постепенно можно вводить более сложные конструкторские детали (полусферы, призмы, пластины и т.д.).

Игра «Мышкины хвостики»

Цель: развитие ориентировки в пространстве, быстроты реакции, глазомера, скорости.

У каждого ребенка сзади за поясом длинная веревочка – «хвост». Водящий по сигналу ловит мышей, наступая им на «хвостики». Тот, у кого «хвостик» выпал, выбывает из игры.

Усложнение: Мышка может спрятаться в домике. Для этого на полу лежат обручи – «домики». Мышка подбегает к «домику», продевает его через голову и держит двумя руками, находясь внутри «домика» - спряталась. Считает до 5, кладет «домик» на пол и продолжает движение.

Игра «Космический мусор»

Цель: развитие координации движений, пространственной ориентации, ловкости, командного взаимодействия.

Играют 2 команды. Игроки – «космонавты» привязаны веревками за пояс к большой палке, которую держит взрослый. Их задача – выйти в открытый космос и собрать мусор вокруг своего корабля. Длина веревки - «страховочного троса» у всех разная. Рядом с «кораблем» на полу разбросаны разные мелкие предметы. По сигналу «космонавты» начинают собирать мусор в емкость, стоящую рядом с «кораблем». Брать можно только по одному предмету. При этом задача «космонавтов» не запутаться «страховочными тросами». Выигрывает так команда, которая быстрее соберет весь «космический» мусор».

Игра «Кошкины забавы»

Цель: развитие координации движений, глазомера, ловкости, партнерского взаимодействия, эмпатии.

Дети играют в парах. Один – «кошка», у другого в руках веревочка с привязанным на конце каким-то мелким предметом. «Кошка» лежит на полу на спине. Второй игрок стоит рядом и играет с «кошкой» веревочкой. Задача «кошки» босыми ногами поймать предмет на веревочке. При этом нельзя приподниматься и помогать себе руками. Затем игроки меняются местами.

Игра «Муха»

Цель: развитие координации движений, эмпатии, коммуникативного взаимодействия.

Дети играют в парах. Один - «муха», другой - «паук». У «паука» длинная веревка. Его задача – поймать «муху» в свою сеть. Он опутывает «муху» веревкой. Задача «мухи» - выпутаться из «сети» и убежать. Затем игроки меняются местами.

Игра «Танцы с лентами»

Цель: развитие пластики движений, чувство музыкального темпа – ритма, двигательного воображения.

У всех детей в руках длинные ленты. Под музыку дети начинают двигаться, выполняя с лентами различные движения. По сигналу водящего игроки должны собраться на каком-то локальном пространстве, например, каждый игрок должен

встать в обруч, и продолжают движение с лентами, не выходя за границы локации.

Усложнение: Ведущий меняет точки локации. Это может быть кусок ткани, на котором должны собраться все игроки и продолжать движение на нем. Ткань может уменьшаться в размерах (ведущий сворачивает ее пополам несколько раз).

Игра «Водопад»

Цель: развитие гибкости, ловкости, глазомера, ориентации тела в пространстве. Натяните веревку между двух опор. К веревке привяжите пластиковые стаканчики с водой по числу игроков – это «водопад». В каждый стаканчик положите небольшую веревочку так, чтобы один ее конец свисал наружу. Игроки выстраиваются в шеренгу с одного края «водопада». По сигналу водящего игроки начинают движение к «водопаду» на четвереньках. Проходя под «водопадом», надо успеть выдернуть веревочку из стаканчика, причем так, чтобы вода не пролилась на игрока. Кто останется сухим – тот выиграл.

Игра «Карусель»

Цель: развитие командного взаимодействия, координации движений, эмпатии. На обруч натяните ленточки в виде сетки. По окружности обруча привяжите веревочки по числу игроков. В центр обруча положите какой-нибудь легкий предмет, например, воздушный шарик. Задача игроков, держась за веревочки, двигаться по кругу с разной скоростью так, чтобы шарик не улетел с обруча.

Усложнение: по сигналу водящего можно менять направление движения; положить не один шарик, а, например, два или три.

Игра «Салки с веревкой»

Цель: развитие ловкости, быстроты реакции, командного взаимодействия.

Играющие стоят в кругу, держась за веревку и растянув ее (концы веревки связаны). Водящий стоит в центре круга. Его задача – осалить кого-нибудь из игроков за руку, но делать это можно только тогда, когда рука держит веревку. Тот, кого осалили, становится водящим. Нельзя отпускать обе руки сразу.

Игра «Наводнение»

Цель: развитие командного взаимодействия, эмпатии, поддержки друг друга в «критической» ситуации.

Веревочное кольцо раскладывается на полу или земле, образуя круг – это «остров спасения». Игроки под музыку двигаются на открытом пространстве. По сигналу водящего «Наводнение!», все должны быстро собраться на «острове спасения»: веревка складывается пополам и снова образует круг. Затем «остров» уменьшается в два раза. И после сигнала водящего «Наводнение!» все должны снова уместиться на острове спасения. И так до тех пор, пока остров не станет достаточно маленьким и игрокам придется выбирать способ размещения на «острове спасения».

Усложнение: По сигналу водящего «Наводнение!» каждый игрок должен успеть взять какой-то небольшой предмет, находящийся в пространстве, с собой на «остров спасения». Более сложный вариант – при следующем спасении нужно взять еще один предмет, не выпуская из рук первого предмета.

Игра «Ленточно-веревочный фейерверк»

Цель: развитие двигательного творчества, освоение локализованного пространства различного объема, эмоциональной рефлексии.

На полу разложены обручи разного размера. Игроки встают в обручи. У каждого игрока несколько веревочек и ленточек. Под музыку игроки подбрасывают свои ленточно-веревочные фейерверки вверх, пытаясь поймать их. Если какая-то часть фейерверка упала, игрок собирает ее и снова подбрасывает фейерверк вверх до тех пор, пока играет музыка. Как только музыка прекращается, игроки останавливаются. Подсчитывается, сколько осталось веревочек-ленточек фейерверка у каждого игрока.

Внимание: нельзя поднимать веревочки-ленточки фейерверка, которые упали за пределы обруча.

Усложнение: По команде водящего игроки меняются местами: собрав свои веревочки-ленточки фейерверка, перебегают в другой обруч.