

Бундина Н.П.
Галенко Н.Н.

КАК ЛЮБИМЫЕ «КЛАССИКИ» СДЕЛАЮТ ЛЕТО РАДОСТНЫМ И АКТИВНЫМ



«КЛАССИКИ»!!

Муниципальное дошкольное образовательное автономное
учреждение детский сад № 22 «Ласточка» пос. Глубокого
муниципального образования Новокубанский район

КАК ЛЮБИМЫЕ «КЛАССИКИ» СДЕЛАЮТ ЛЕТО РАДОСТНЫМ И АКТИВНЫМ

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

Бундина Н.П.
Галенко Н.Н.

2021

Авторы-составители

Бундина Н.П., воспитатель МДОАУ № 22, пос. Глубокий, Новокубанского района, Краснодарского края

Галенко Н.Н., воспитатель МДОАУ № 22, пос. Глубокий, Новокубанского района, Краснодарского края

Рецензент -

Е.Н. Колядина – специалист муниципального бюджетного учреждения «Центр развития образования» муниципального образования Новокубанский район

Как любимые «классики» сделают лето радостным и активным. Методическое пособие: картотека игр и упражнений, методические рекомендации по их организации для детей дошкольного возраста /авт.-сост. Бундина Н.П., Галенко Н.Н. – Глубокий: МДОАУ № 22, 2021. – 32с.

Игровые занятия с использованием рисунков на асфальте активизируют умственную деятельность ребёнка, решают задачи сохранения и укрепления их здоровья, вызывают интерес и желание участвовать в предлагаемой деятельности.

Данные игры ориентированы на проведение в тёплый период года (вторая половина весны, лето, первая половина осени): включаются в прогулки, праздники и досуги с целью предоставления каждому ребёнку возможности наиболее полно реализовать свои способности.

Кроме того, игры позволяют развивать физические качества детей: быстроту, ловкость, выносливость, гибкость; совершенствуют двигательные умения и навыки.

Целью игр является также формирование самостоятельности детей, выработки у них саморегуляции поведения, умения играть по правилам и взаимодействовать со сверстниками.

В пособие даны рекомендации по организации игр, примеры рисунков «классиков», описание игр. Пособие адресовано воспитателям ДОО.

ВВЕДЕНИЕ

В «классики» играют во многих странах мира. Как правило, число клеток в фигурах соответствует числу классов средней школы в определенной стране.

Играть в «классики» могут и трехлетние дети, и ученики начальной школы (количество участников не ограничено). Эта игра увлекательна и для целой компании детей, и для одиноко гуляющего малыша.

Реквизит игры очень прост: мелки или просто кусочек кирпича и битка (жестяная баночка из под крема, гуталина или небольшой плоский камешек). Битка может быть у каждого игрока, а может быть и одна для всех. А еще для игры необходимо хорошее настроение и умение договариваться, чтобы решить, в какие «классики» играть (формы их очень разнообразны) и по каким правилам (правила изменяют, а зачастую и придумывают сами участники игры).

Правда существует, и ряд обязательных правил. Вот они:

- прыгая, нельзя наступать на линии разметки;
- битка тоже не должна попадать на линии, разделяющие клетки;
- передавать битку можно только строго по номерам клеток, нельзя, чтобы она перескочила очередную клетку.

На асфальте мелом чертятся разнообразные фигуры для игры. Клетки длиной от 30 до 50 см и шириной приблизительно 50-60 см обозначаются цифрами. Один из играющих становится перед чертой кона, и бросает битку в первую клетку. В некоторых фигурах отмечаются те места-клетки, где можно отдохнуть (в них игрок

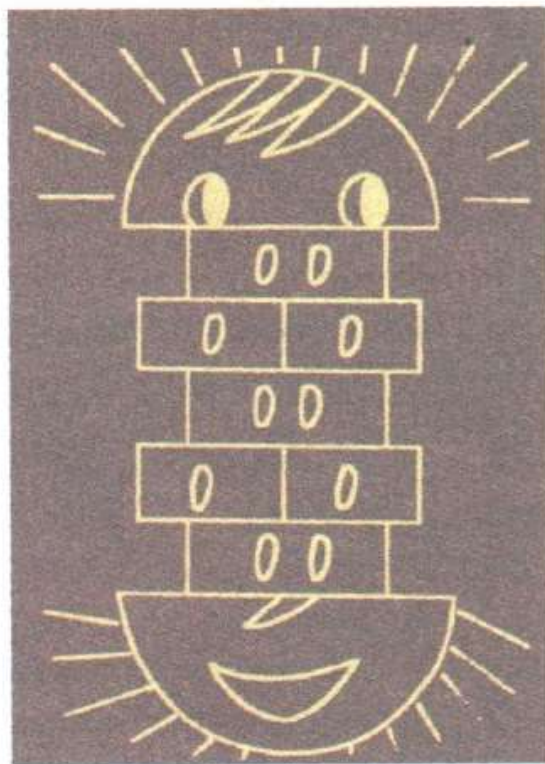
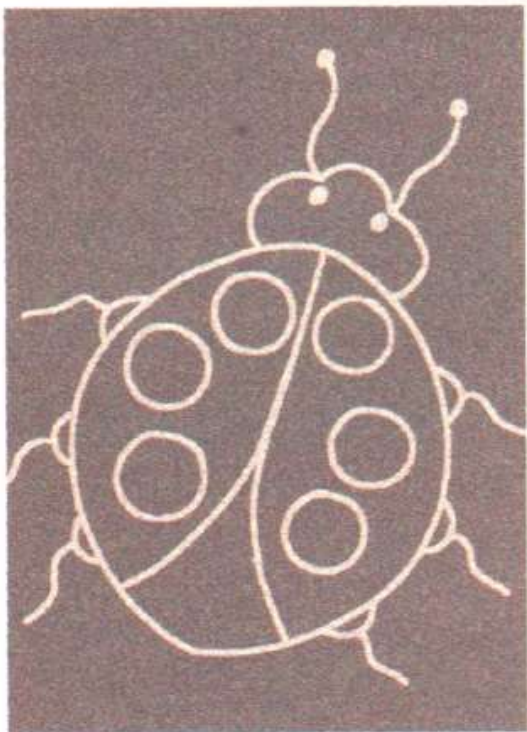
имеет право постоять на двух ногах или даже потоптаться), и те, в которых нельзя наступать (они обозначаются как «болото», «огонь»). Если битка попадает в «огонь», то все пройденные «классы», «сгорают» и надо начинать игру сначала. Если битка попадает в «Болото», то игрок пропускает ход...

Описание и организация игр в «классики»

Предлагаем вашему вниманию несколько видов этой замечательной спортивной игры. Начнем с «классиков» для **самых маленьких**. В них можно играть без битки, а только перепрыгивая или даже переходя из одного сектора в другой. Играть можно поочередно, а можно выполнять движения друг за другом. (Во все эти «классики» могут играть и дети более старшего возраста, усложняя правила за счет использования, битки или прохода второго кона прыжками на одной ноге, одним словом, не стесняйтесь фантазировать, самостоятельно придумывая новые правила, устраивающие всех).

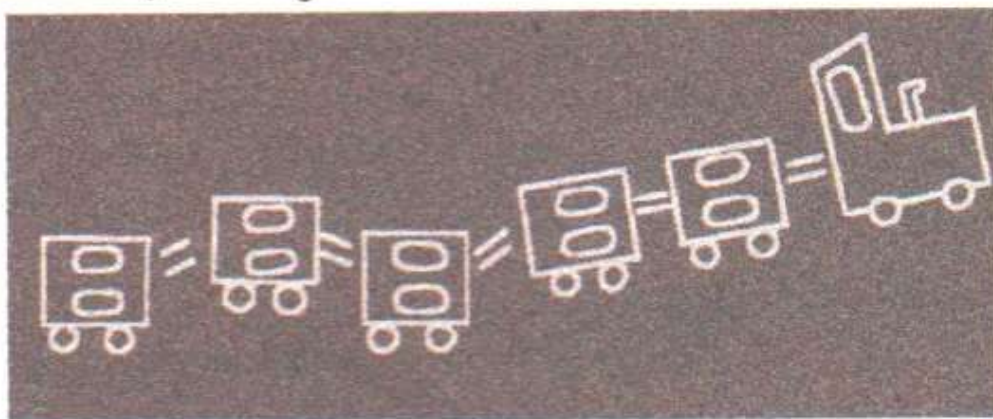
Для самых маленьких, как уже было сказано, подойдут такие «классики»:

«Божья коровка»



«Солнышко»

«Паровозик»



Правила простые; прыгая, нужно попасть в след, нарисованный в каждом секторе. Следы по размеру должны быть довольно крупными.



«Неделя»

«Неделя» - это игра для детей постарше.

Участник бросает битку поочередно в каждый «классик»

соответственно с днями недели. Затем прыгает:

1-й кон – на двух ногах,

2-й кон – на одной ноге,

3-й кон – на двух

ногах, подбивая при этом битку,

4-й кон – на одной ноге, удерживая на другой битку.

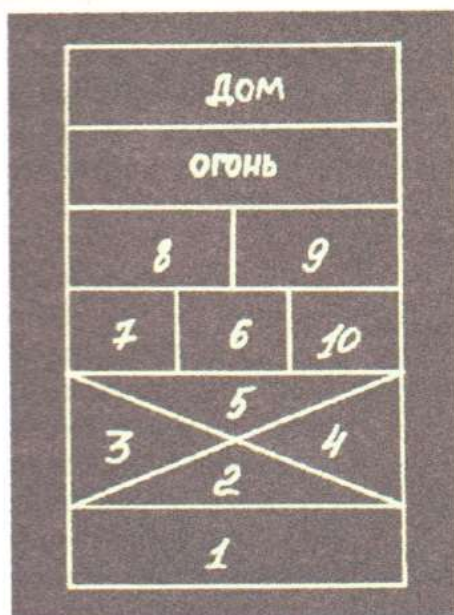
Примечание: если игрок наступает на черту, путает порядок дней недели или битка не попадает в нужный «классик», то ход

передается другому игроку. Когда вновь наступает очередь первого игрока, он продолжает игру с той клетки, где потерпел неудачу. Если нога или битка попадает в «огонь», то все предыдущие результаты «сгорают» и игра продолжается снова с первого кона.

«Дом» - правила те же, что и в предыдущей игре, с той лишь разницей, что если битка попала в клетку «дом»,

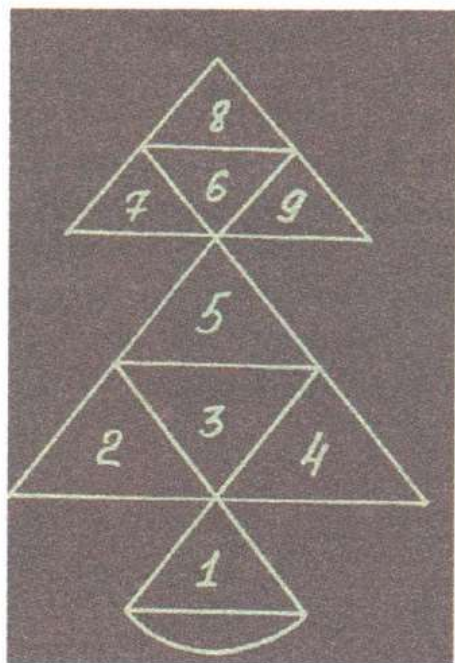
щий кон).

«Дом»



то игрок имеет право ее перебросить (по другим правилам, он переходит на следующий кон)

«Пирамида»



В следующих классиках правила одинаковые, но формы на асфальте могут быть самыми различными.

Игрок вбрасывает битку поочередно в каждый «классик», стоя в полукруге. Затем, прыгает:

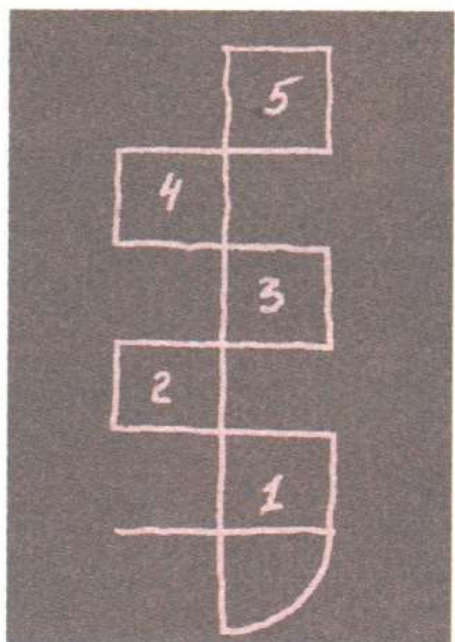
1-й кон – на двух ногах,

2-й кон – на одной ноге

3-й кон – на двух ногах, подбирая битку,

4-й кон – на одной ноге, подбирая битку.

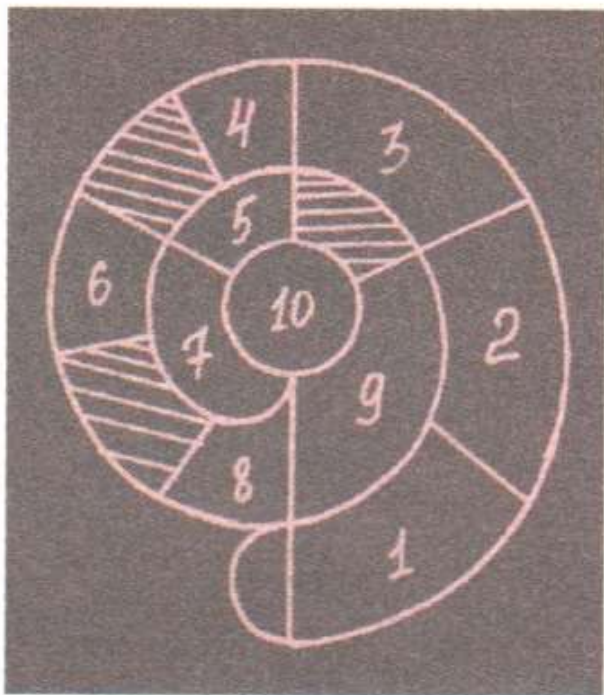
«Квадратики»



«Болото»



«Улитка»



Примечание: если битка попадает на черту или в ненужный «классик» или игрок наступает на черту, то в игру вступает следующий игрок. «Заронившийся» игрок продолжает игру с той клетки (сектора), где потерпел неудачу.

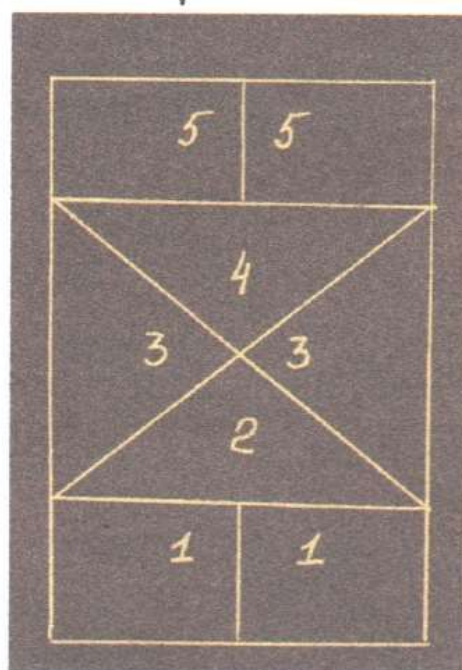
Если битка участника игры попала в «болото», то следующий ход этого игрока начинается с 1-й клетки. Если нога игрока попала в

«болото», ход передается другому.

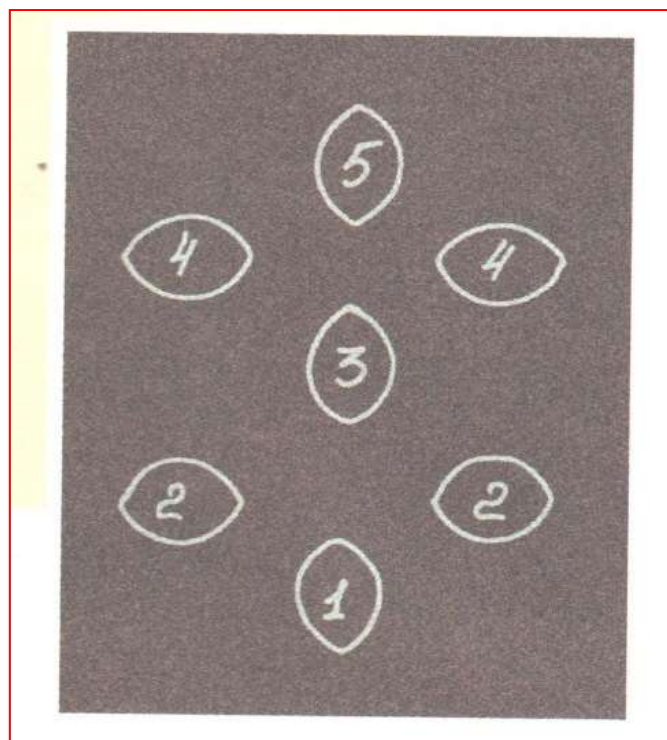
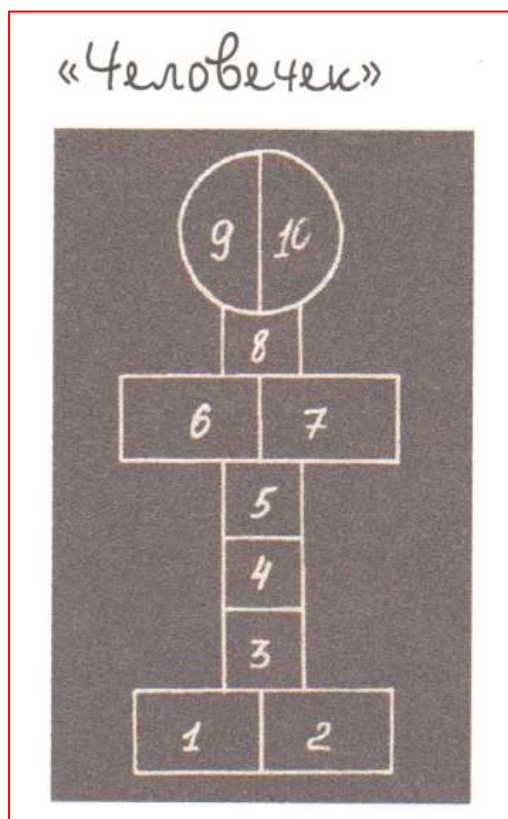
Заштрихованные участки «Улитки» служат для отдыха игрока.

Игры «Человечек». «Конверт» отличаются тем, что в одном и том же ходе следуют попеременно прыжки то сразу двумя ногами в разные клетки, то на одной ноге последовательно с клетки на клетку. Серединой кона является переворот в прыжке. Далее игроку предстоит

«Конверт»



обратный путь, заканчивающийся первыми двумя клетками. Остальные правила те же, что и в предыдущих играх.

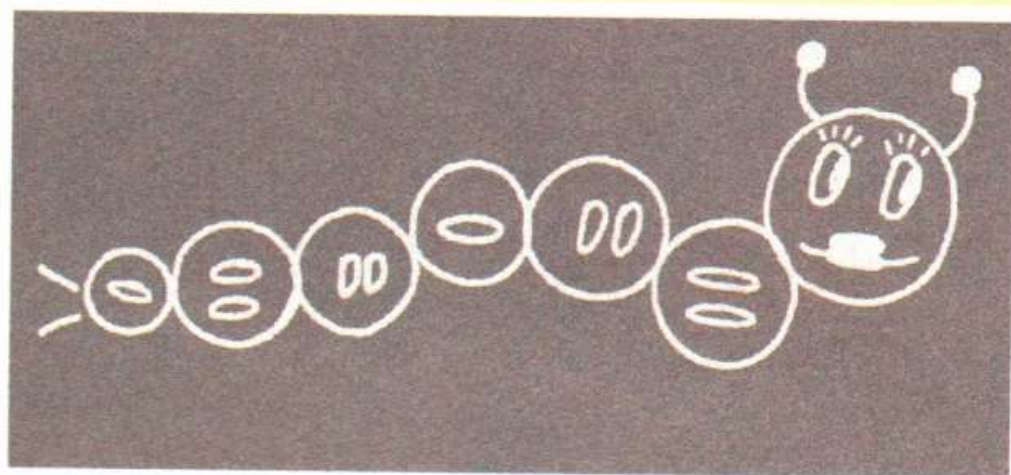


В игре «Листики» сохранить равновесие сложнее, так как переворот в прыжке выполняется на одной ноге.

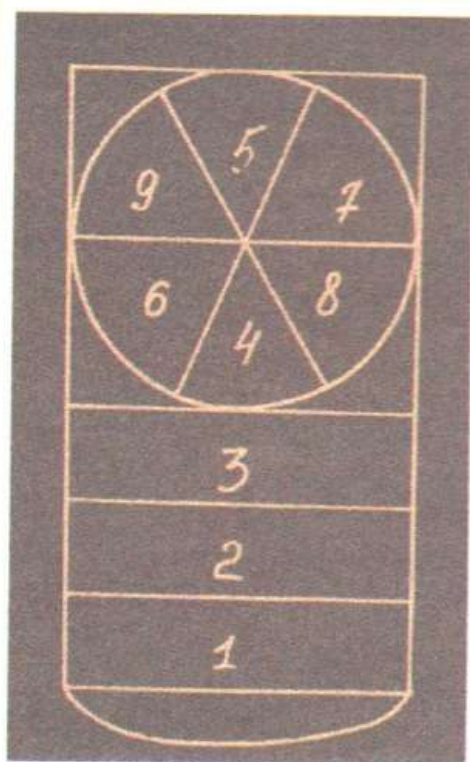
Вот правила: игрок выпрыгивает в листик №1 на одной ноге, в листик №2 - на двух ногах одновременно, в листик №3 – на одной ноге, в листик №4 – на двух ногах, в листик №5 – на одной ноге. Сохраняя равновесие – переворот в прыжке, и в обратный путь!

Для «классиков», приведенных ниже, подойдут любые правила, которые вы позаимствуете у нас или придумаете сами!

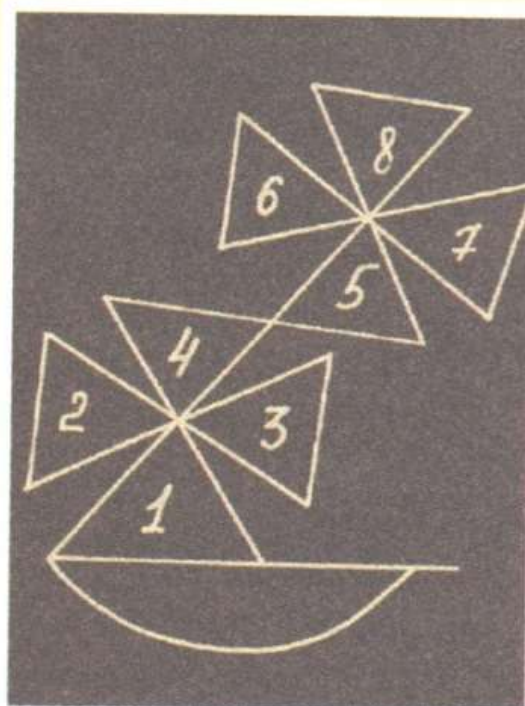
«Тусенічка»



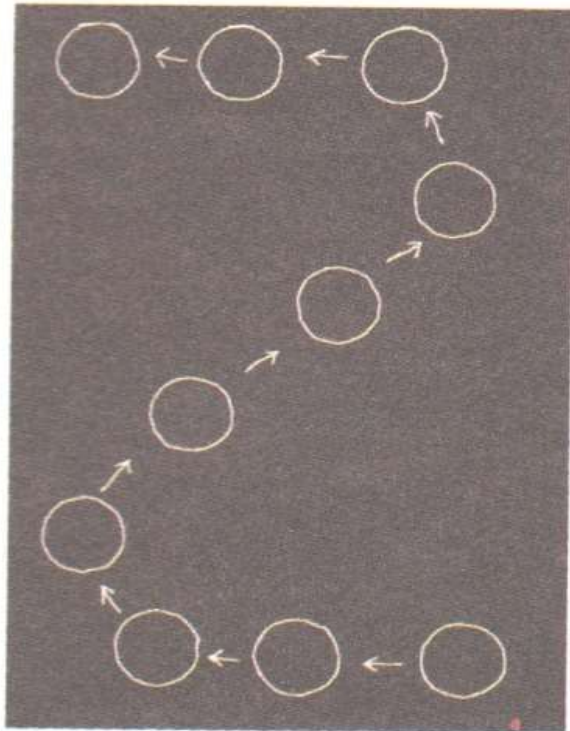
«Часы»



«Васильки»



«З походе»



Воспитательный потенциал «классиков»

Отличительная особенность игр на асфальте заключается в том, что одну и ту же игру можно проводить каждый день, используя разные виды двигательной активности, позволяя избежать однообразия.

Организуя соревновательную деятельность, воспитатель учит детей вежливому, тактичному, внимательному отношению к товарищам по команде, умению управлять своим поведением в коллективе сверстников.

Игры на асфальте являются хорошим дополнением к традиционным занятиям по физическому воспитанию, делая их более эмоциональными, разнообразными. Игровые занятия с использованием рисунков на асфальте также активизируют умственную деятельность ребёнка. Данные игры ориентированы на проведение в тёплый период года (вторая половина весны, лето, первая половина осени).

Целью является формирование самостоятельности детей, выработки у них саморегуляции поведения, умения играть по правилам и взаимодействовать со сверстниками.

Задачи:

1. Активизировать умственную деятельность детей.
2. Совершенствовать физические качества.
3. Учить детей соблюдать правила в игре.
4. Вызвать интерес детей к играм на асфальте.

Организация игр на асфальте способствует развитию свободного общения между детьми и взрослыми, овладению конструктивными способами и средствами взаимодействия. Кроме того, пополняет словарный запас детей, способствует усвоению обобщающих понятий, т.е. развитию компонентов устной речи. Использование в играх потешек, считалок, стишков приобщает детей к данному жанру художественной литературы.

Представленные игры и упражнения на асфальте многофункциональны и вариативны. В процессе игр совершенствуются разные виды движений, варьируются способы организации детей - на одном рисунке можно организовать несколько игр для детей разного возраста (от 4 до 7 лет) и физической подготовленности, направленные на развитие разных двигательных навыков с учетом зоны их ближайшего развития.

Отличительная особенность игр заключается в том, что одну и ту же игру можно проводить каждый день, но через разные виды двигательной активности и используя при этом разные рисунки на асфальте. Меняющаяся игровая ситуация вносит разнообразие в двигательный процесс, а также позволяет лучше закрепить правила игры и двигательные навыки детей. Игры помогут воспитателю интересно провести утреннюю гимнастику, физкультурные занятия, прогулки, организовать самостоятельную деятельность

детей и индивидуальную работу по развитию и совершенствованию двигательных навыков и умений.

Применение игр на асфальте находит свое отражение и в интеграции образовательных областей. Так, реализация данных игр позволяет решить следующие программные задачи образовательной области «Социально-коммуникативное развитие»:

- развитие взаимодействия ребенка со сверстниками, уважительного и доброжелательного отношения к окружающим. Так как данные игры часто носят соревновательный характер, то у детей формируется готовность к совместной деятельности, развивается умение договариваться между собой;
- воспитание осознанного отношения к выполнению правил безопасного поведения, играя на асфальте, что также является программной задачей данной образовательной области;
- участие в играх способствует становлению самостоятельности детей, выработки у них саморегуляции поведения; способствует формированию адекватного отношения к проигрышу или победе;
- формируются волевые черты характера, так как многие игры основаны на продолжительном и многократном повторении однообразных действий, при выполнении которых возникает необходимость проявлять усилия для преодоления физического и эмоционального напряжения.

Реализация образовательной области «Познавательное развитие» через организацию игр на асфальте:

- формирования элементарных математических представлений, первичных представлений об основных свойствах и отношениях

объектов окружающего мира: форме, цвете, количестве, числе, части и целом;

- развития восприятия, внимания, памяти, наблюдательности, способности анализировать, сравнивать, устанавливать простейшие связи, делать обобщения, выделять существенные признаки.

Реализация образовательной области «Речевое развитие» через организацию данного вида игр:

- способствует развитию свободного общения между детьми и взрослыми, овладению конструктивными способами и средствами взаимодействия. Кроме того, пополняет словарный запас детей, способствует усвоению обобщающих понятий, т.е. развитию компонентов устной речи. Использование в играх потешек, считалок, стишков приобщает детей к данному жанру художественной литературы.

Реализация образовательной области «Художественно-эстетическое развитие»:

- развитие эстетических чувств детей, художественного восприятия, образных представлений, а организация игр с музыкальным сопровождением способствует развитию чувства ритма, умения передавать через движения характер музыки, т.е. развитию музыкальных способностей, ориентировке в пространстве и т.д.

Реализация образовательной области «Физическое развитие» через организацию игр на асфальте:

- эффективное средство закаливания детей, так как используются как минимум два закаливающих фактора: солнце и воздух. На асфальте в играх легко использовать упражнения, укрепляющие различные органы и системы организма, формировать первичные

представления о здоровом образе жизни, пользе спорта, подвижных игр, влиянии свежего воздуха; формировать умение сообщать о своем самочувствии взрослым. Кроме того, данные игры позволяют развивать физические качества детей: быстроту, ловкость, выносливость, гибкость; совершенствуют двигательные умения и навыки, т.е. позволяют организовать двигательную активность детей в летний период таким образом, что она становится хорошим дополнением к традиционной физкультуре.

В результате проведения данных игр у детей сформируются:

- адекватное отношение к проигрышу или победе;
- волевые черты характера.

Так как многие игры основаны на продолжительном и многократном повторении однообразных действий, при выполнении которых возникает необходимость проявлять усилия для преодоления физического и эмоционального напряжения.

ПРАВИЛА ИГР В «КЛАССИКИ»

Классики или **классы** — старинная детская игра, популярная во всём мире, включая Россию. Играется, как правило, на асфальте,

Традиционным игровым полем считается прямоугольник из десяти равных квадратов, заполняющих прямоугольник 5х2. Размер каждого квадрата 4-5 ступней одного из участников. Иногда по предварительной договоренности поле первого квадрата уменьшается, а к последнему квадрату добавляется сегмент, проведением у нижней стороны квадрата дуги из угла квадрата в

соседний по горизонтали угол, на отсеченную и добавленную площадь нельзя наступать и забивать на неё бит(к)у, эта площадь закрашивается и на ней пишется «огонь» или «вода».

Играют по очереди, которая выстраивается по предварительной договоренности о способе её определения (жеребьем, считалкой и т. д.) Каждый игрок начинает с того, что кидает бит (к)у в первый квадрат. Затем, прыгая на одной ноге, он толкает этой ногой битку из первого квадрата во второй и за ней перепрыгивает в следующий квадрат, перемещаясь из второго квадрата в третий и т. д. Пятый квадрат считается местом отдыха — в нём можно встать на обе ноги, переминаясь, отдыхать стоя и т. п. Нельзя самому или бит(к)ой задевать черту, ограничивающую квадраты. Из последнего квадрата нужно вытолкнуть битку за пределы игрового поля.

После успешного окончания первого кона игрок бросает битку во второй квадрат, и так далее до прохождения всех квадратов. Затем возможны различные варианты продолжения игры: бросание битки из положения, стоя спиной к полю, «контрольные» с изменением порядка продвижения — из первого квадрата в 10, затем в 9, оттуда в 2 по диагонали и т. п. Любое нарушение правил игры приводит к переходу права игры к следующему игроку.

После прохождения простого 1-го уровня (стоя на 2 ногах и перешагивая) из десяти конов следуют более сложные уровни (на одной ноге, исключая 4-й) по 10 конов каждый:

- ✓ второй — на одной ноге;
- ✓ третий — наоборот (другой стороной ступни);

- ✓ четвёртый — двумя ногами одновременно (после этого игрок выбирает домик, то есть клетку, в которую никто, кроме него, вставить не может);
- ✓ пятый — прыжки через одну клетку;
- ✓ шестой — не показывая зубы;
- ✓ седьмой — кидая битку из пятого класса;
- ✓ восьмой — согнувшись;
- ✓ девятый — ручеёк, то есть десять раз на одной ноге из первого сразу в десятый (то есть вправо) и обратно;
- ✓ десятый.

Вариант:

- 1 — простая
- 2 — хромая (на одной ноге)
- 3 — кочерга (битка выбивалась влево)
- 4 — левша (прыгали на левой ноге)
- 5 — королевская (нельзя перетаптываться, один прыжок — один удар)
- 6 — контрольная (если совершил ошибку переходишь в 1 класс)
- 7 — слепая (битка кидалась вслепую)
- 8 — выпускная

Выигрывает тот, кто первым пройдет все уровни быстрее других.

Последующие места распределяются соответственно порядку завершения игры.

Обязательные условия:

- не наступать на линии квадратов;
- с бит(к)ой в одном классе не стоять двумя ногами (исключая четвёртый уровень);
- не топтаться и не подвигать битку в одном классе;
- бросивший битку и попавший на черту пропускает кон;
- не прошедший кон игрок ждёт своей очереди в новом круге и повторяет его.

КАРТОТЕКА ИГР «КЛАССИКИ»

Игра «Улитка»

Классики «Улитка» состоят из обычных клеточек и заштрихованных клеточек.

Правила игры в классики «Улитка»

В заштрихованные клеточки нельзя наступать.

В заштрихованные клеточки нельзя попадать камешком.

Если попадешь на заштрихованную клетку ногой или камешком (шайбой), то придется начинать всё сначала.

Если попадешь ногой на любую нарисованную черту улитки, то придется начать сначала.

Если ребенок играет один, то при ошибке он возвращается и начинает всё сначала. Можно ставить задачу на время – за сколько минут удастся пройти улитку без ошибок?

Если играет группа игроков, то при любой ошибке право игры переходит следующему по очереди игроку.

Улитка может быть как очень короткой – счет до 10 (для дошкольников), так и очень длинной с большим количеством клеточек – до 30 клеточек (для школьников).

Несомненный плюс классиков «Улитка» — это то, что для них не требуется большой площади.

Играть в классики «Улитка» очень просто. Собираемся во дворе и устанавливаем очередность по считалке или по жребию.

Тот, кто будет играть первым, начинает.

Он бросает камушек (шайбу) в первую клеточку и прыгает на одной ножке в эту клеточку так, чтобы не задеть ни одной линии.

Затем носком ноги он старается передвинуть шайбу так, чтобы она передвинулась в следующую клеточку. Если камушек при передвижении попал на одну из линий, то придется начать все сначала. И уступить ход другому игроку.

Когда дойдешь до «огня» — заштрихованной клеточки, надо огонь перепрыгнуть. Для этого носком ноги нужно подтолкнуть шайбу и передвинуть ее вперед, пропуская заштрихованную клетку огня. Вслед за шайбой нужно самому перепрыгнуть в эту клеточку. Если шайба или нога задела заштрихованную клеточку или любую линию улитки, то придется уступить ход и начать все сначала.

Задача игрока – провести камушек без ошибок и заступов до середины улитки и вернуться обратно. В середине улитки можно поменять ногу.

Игра «Воздушный шарик» - «Шар»

На асфальте нарисован огромный воздушный шар, внутри которого находятся 4 вида геометрических фигур с порядковыми номерами на них. Рисунок «Воздушный шарик» используется проведения для игр, игровых упражнений и эстафет в организованной и самостоятельной деятельности детей при фронтальном и поточном способе организации дошкольников. С целью повышения двигательного компонента и плотности физкультурно-оздоровительных мероприятий можно нарисовать

два или три воздушных шарика на асфальте. С детьми также закрепляются названия геометрических фигур. Прямоугольник, треугольник, овал, круг, квадрат.

Игры и упражнения

«Найди свое место» (3-7 лет). Дети двигаются вокруг «шарика», выполняя задания инструктора. По команде «треугольники» они стараются встать на треугольники, по команде «круг» — занимают круги и т.д. При каждом повторении игры меняется способ передвижения детей, и инструктор называет новые фигуры (цифры, цвета). Отметить быстрых, ловких и внимательных игроков.

«Кто быстрее?» (5-7 лет) /эстафета/. В эстафете участвуют одновременно 2- 4 команды, каждая из которых выстраивается с одной стороны «шарика» напротив определенной геометрической фигуры. По сигналу ведущего первые участники команд начинают передвигаться прыжками по «фигурам» от цифры 1 до цифры 5 по порядку номеров. Выполнив задание, они выпрыгивают из «шарика» с противоположной стороны, в то время как в соревнование включаются следующие участники команды и т.д. Закончив эстафету, команды выстраиваются на противоположной

стороне «шарика». Эстафета повторяется, выполняя прыжки в обратном порядке. Закрепляются счёт и геометрические фигуры.

«По местам» (3-7 лет). Дети встают на любую «фигуру». По сигналу ведущего «синие» начинают бег вокруг «шарика» дети, стоящие на «фигурах» синего цвета, по сигналу «зеленые» — к ним присоединяются дети, стоящие на «фигурах» зеленого цвета, по сигналу «оранжевые» — начинают бег дети, стоящие на «фигурах» оранжевого цвета и т.д. По команде «по местам!» дети стараются найти «фигуру» своего цвета.

При повторении игры дети двигаются вокруг «шарика» подскоками, галопом. Закрепляются цвета.

Игра «Змейка»

На асфальте чертили две дорожки, одинаковые по длине и количеству поворотов на ней. Змейка хорошо подходит для проведения эстафет, аттракционов, общеразвивающих и игровых упражнений. Способ организации детей – поточный.

«Быстрая команда!» (5-7 лет) (эстафета). Две равные по количеству участников команды строятся на старте. Забег начинает участник под номером №1. Как только он достигнет финиша, стартует следующий игрок и т.д. Эстафета заканчивается, когда вся команда окажется на другом конце дорожки.

Вариант 1. Ведение баскетбольного (футбольного) мяча.

Вариант 2. Бег в чередовании с прыжками через короткую скакалку.

Вариант 3. Две команды одновременно начинают бег по дорожкам. Побеждает команда, которая сделала меньше ошибок на дистанции и быстрее добралась до финиша.

«Хоккейный слалом» (5-7 лет). Вести мяч (шайбу) клюшкой по дорожкам.

«Донеси – не урони!» (5-7 лет). Идя по дорожке нести теннисный шарик на ракетке.

«Полоса препятствий» (5-7 лет). На каждом повороте дорожки установлен вертикальный или горизонтальный обруч. Дети, пробегая дистанцию, пролезают в них. Победителем считается команда, участники которой первыми выполнили задание и допустили меньше ошибок.

«Пройди с мешочком на голове!» (5-7 лет). Ходьба по контуру змейки с мешочком на голове.

«По извилистой дорожке» (2-7 лет). Разные виды ходьбы, бега и прыжков по дорожке с сохранением равновесия.

«Лови, бросай – упасть не давай!» (5-7 лет). Дети выстраиваются в шеренгу на самую ближнюю к ведущему часть дорожки. Ведущий бросает мяч каждому игроку разными способами: снизу, от груди, с ударом о землю. Ребенок ловит мяч и возвращает его ведущему таким же способом. Выполнив упражнение без ошибки, дети отходят на следующую часть дорожки. Ребенок, допустивший ошибку в ловле или броске мяча, остается на месте до следующей попытки. По окончании игры победителем выбирают участника, который оказался на самой дальней от ведущего части дорожки.

«Попади в цель!» (4-7 лет). На разных участках дорожки размещают кольцобросы, дети забрасывают на них кольца, все время, увеличивая расстояние между собой и кольцобросом.

Вариант (4-7 лет). На дорожке размещаются корзины, в которые дети разными способами забрасывают мешочки.

Игра «Осенние листочки»

На рисунке «Осенние листочки» интересно проводить игры и эстафеты с одновременным участием всех детей. На двух противоположных сторонах площадки рисовали несколько видов осенних листьев в чередующемся порядке. Темы для игр разнообразны: спорт, транспорт, цифры, фигуры, фрукты-овощи-ягоды, цветы и т.д.

«Кто быстрее?» (4-7 лет). Дети располагаются на листочках. Их количество должно соответствовать числу детей. По сигналу «Клен!» - бегут наперегонки дети, стоящие на клиновых листочках. Добегают до таких же листочков на другой стороне площадки и возвращаются на свои места. Повторяя игру, воспитатель называет другие листочки.

Вариант (5-7 лет). Дети передвигаются по площадке с мешочком на голове.

Вариант (5-7 лет). Дети передвигаются по площадке, отбивая мяч (целесообразно использовать разные способы ведения мяча).

«Добеги и принеси!» (3-7 лет) (эстафета). Игроки располагаются на листочках с одной стороны площадки. На противоположной стороне, напротив каждого ребенка, на таком же листочке лежит какой-нибудь предмет (кубик, флажок и т.д.). По команде ведущего дети должны добежать до своего предмета и принести его; при повторении эстафеты – отнести предмет.

Вариант (4-7 лет). Дети располагаются с одной стороны площадки на листочках. На противоположной стороне, напротив каждого ребенка, вертикально установлен обруч. По сигналу ведущего дети добегают до обручей, пролезают через них и возвращаются на свое место. Игру следует повторить несколько раз, называя разные листочки.

«Найди свой листок!» (3-7 лет). Все дети двигаются в рассыпную выполняя задания ведущего. Ведущий говорит название дерева – дети стараются встать на нарисованные на асфальте листочки от этого дерева. Игра продолжается – ведущий называет другие деревья.

«Поменяйтесь местами!» (4-7 лет). Дети выбирают себе пару и располагаются на разных концах площадки на одинаковых листочках напротив друг друга. По сигналу «Рябина!» - меняются местами те, кто стоит напротив друг друга на рябиновых листочках. При повторении игры ведущий называет другие деревья.

«Прокати и сбей!» (3-7 лет). Дети с мячами занимают листочки-домики. Напротив каждого ставят кеглю. Прокатывая мяч ребенок старается сбить ее.

«Снайпер!» (3-7 лет). Каждый ребенок выбирает листок-мишень, располагается напротив на некотором расстоянии от него с мешочком, бросает мешочек в горизонтальную цель разными способами.

Вариант (4-7 лет). На листочках размещаются кольцебросы – дети забрасывают на них кольца.

Игра «Божья коровка»

На крыльях божьей коровки нарисованы следы (цифры). Аналогичный вариант игры – бабочка с геометрическими фигурами или цифрами на крыльях. Количество участников не ограничено. Задания можно выполнять индивидуально и подгруппой, фронтально и поточно, в форме упражнений и эстафет.

«Кто быстрее с мячом между колен?» (6-7 лет). Дети делятся на две команды, каждая располагается с одной стороны божьей коровки около ее крыла. По сигналу первые участники начинают прыгать с мячом (зажатым между колен) по порядку номеров. Выполнив задание, оббегают божью коровку с одного боку и, передав мяч следующему участнику своей команды, встают в ее конец. Эстафета заканчивается, когда все дети выполняют задание.

«Донеси – не урони!» (5-7 лет). Дети передвигаются по цифрам по порядку номеров, стараясь удерживать мешочек на голове.

«По круглой дорожке» (2-3 года). Ходьба, бег, прыжки по контуру божьей коровки (бабочки).

«Не задень!» (3-4 года). Бег между фигурами на которых стоят кегли.

«Не наступи!» (2-4 года). Перешагивание и перепрыгивание через фигуры.

«Найди свою цифру» (3-7 лет). Дети двигаются вокруг божьей коровки (бабочки), выполняя задания педагога: он называет цифры – дети стараются встать на них. При каждом повторении игры педагог называет разные цифры.

«По местам!» (3-7 лет). Дети встают на любую цифру. Ведущий громко считает от 1 до 13. Ребенок, услышав свою цифру, начинает бег вокруг рисунка. По сигналу «По местам!» - каждый старается найти свое место. При повторении игры дети двигаются вокруг божьей коровки подскоками, галопом.

Вариант (5-7 лет). Каждый ребенок, чью цифру назвал ведущий, начинает вести мяч вокруг божьей коровки.

«Баскетболисты» (5-7 лет). Дети, передвигаясь по следам, ведут мяч.

Вариант (5-7 лет). Дети ведут мяч змейкой между фигурами.

«Снайпер» (3-7 лет). Дети располагаются за контуром рисунка и бросают мешочки, стараясь попасть в разные фигуры.

Вариант (4-7 лет). Дети набрасывают кольца на кольцебросы.

Вариант (3-7 лет). Прокатывая мяч, дети сбивают установленные на фигурах кегли.

Игра «Цветок»

Данный рисунок интересен для организации индивидуальной и коллективной соревновательной деятельности детей. Количество цифр

определяется программными задачами обучения с учетом зоны ближайшего развития детей.

«Кто быстрее?» (6-7 лет). Дети делятся на две команды. По сигналу первый участник каждой команды начинает передвижение прыжками по цифрам (от 1 до 15). Как только он достигнет цифры 15, стартует следующий игрок. Игра заканчивается, когда вся команда доберется до последней цифры.

Вариант (5-7 лет). Участники команд передвигаются по цифрам по порядку номеров, стараясь удержать мешочек на голове.

Вариант (6-7 лет). Задание выполняется с мячом или мешочком зажатым между колен.

«Попади в цель!» (3-7 лет). Метание мешочков в горизонтальную цель.

«Прокати и сбей!» (3-7 лет). Две команды выстраиваются около своих цветков. На каждом их лепестке размещаются кегли. По сигналу первый участник каждой команды добегают до цифры 1 и, прокатывая мяч, пытаются сбить кеглю. Затем ловит мяч и встает в конец строя, а задание начинает выполнять следующий игрок. Эстафета заканчивается, когда все кегли на цветке будут сбиты. Побеждает самая меткая команда.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Глазырина Л.Д., Овсянкин В.А. Методика физического воспитания детей дошкольного возраста: Пособие для педагогов дошкольных учреждений. – М.: Гуманист, изд. центр ВЛАДОС, 1999. -176с.: ил. ISBN 5-691-00186-8
2. Миняева С.А. Подвижные игры дома и на улице. От 2 до 14 лет /Светлана Миняева. -2-е изд. - М.: Айрис-пресс, 2007. -208с.: ил. — (Внимание: дети!) ISBN 978 -5 – 8112 – 2328 – 2
3. «Физическая культура: воспитание, образование, тренировка» №1, 2002.
4. Шебеко В.Н., Ермак Н.Н., Шишкина В.А. Физическое воспитание дошкольников: Учебное пособие для студентов средних педагогических учебных заведений. — 2-е изд. - М.: Издательский центр «Академия», 1997. - 192с. -ISBN 5-7695-0062-X
5. О.Кузнецова, «Классики!», Обруч, №5-2000, стр.23-26.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
Описание видов игр «классики», их организация	
<i>Классики для самых маленьких</i>	6
«Божья коровка»	
«Солнышко »	
«Паровозик»	
<i>Классики для детей постарше</i>	7
«Неделя»	
«Дом»	
«Квадратики»	
«Пирамида»	
«Улитка»	
«Болото»	
«Человечек»	
«Конверт»	
«Листики»	
«Васильки»	
«Гусеничка»	
«Часы»	
«В походе»	
Воспитательный потенциал игр «классики»	9
Правила игр в «Классики»	13
Картотека игр «Классики»	
Игра «Улитка»	15

Игра «Шар»	16
<i>Игровые упражнения</i>	
«Найди свое место»	
«Кто быстрее?»	
«По местам»	
Игра «Змейка»	17
<i>Игровые упражнения</i>	
«Быстрая команда»	
«Хоккей слалом!»	
«Полоса препятствий»	
«Пройти с мешочком на голове»	
«По извилистой дорожке»	
«Лови, бросай – упасть не давай!»	
«Попади в цель»	
Игра «Осенние листочки»	19
<i>Игровые упражнения</i>	
«Кто быстрее»	
«Добеги и принеси»	
«Найди свой листок»	
«Поменяйтесь местами»	
«Прокати и сбей»	
«Снайпер»	
Игра «Божья коровка»	20
<i>Игровые упражнения</i>	
«Кто быстрее с мячом между колен?»	
«Донеси – не урони»	
«По круглой дорожке»	
«Не задень!»	
«Не оступись»	
«Найди свою фигуру»	
«По местам»	
«Баскетболисты»	
«Снайпер»	
Игра «Цветы	22
<i>Игровые упражнения</i>	
«Кто быстрее»	
«Попади в цель»	
«Прокати и сбей»	
Литература	26



«КНАЦЦУК!»