

Совместная двигательная деятельность детей способствует сплочению детского коллектива, формированию дружеских чувств. При выполнении упражнений, в подвижных играх дошкольники вступают во взаимодействие друг с другом, у них воспитывается отношение к выполнению упражнений, к соблюдению правил игры как деятельности, ценностно-значимой для взаимоотношений со сверстниками.

Примерные игры с движениями, которые можно использовать для сплочения детского коллектива в группе или на прогулке в течение дня.

«Головмяч»

Хорошо проводить в спортивном зале. Дети разбиваются на пары, ложатся животом на пол друг напротив друга. Между головами кладут мяч. Нежно поднять мяч и встать самим, не уронив его. Мяча можно касаться только головами.

«Искра»

Все участники сидят в кругу. Задача как можно быстрее всем хлопнуть по очереди в ладоши так, чтобы получилось очень-очень быстро.

«Прыжок»

Вся группа должна одновременно прыгнуть, вперед не сговариваясь.

МБДОУ «Детский сад №172»

Буклет для педагогов «Игры с движениями для формирования коллективного взаимодействия»



Составила: Т.В.Сергиенко

«Осьминожка»

К кольцу привязаны длинные веревки, в кольцо кладется теннисный мячик. Задача - не уронив мячик, обнести его вокруг колонны (пронести над полем). Вариант: в большом кольце воздушный шарик.

«Синхронное действие»

Группа по команде поднимает руки, затем без команды должна одновременно опустить их. То же можно делать со стульями: не сговариваясь молча вместе встать, обойти вокруг стула (синхронно) и одновременно сесть.

«Узел»

Каждый из группы держится за веревку. Задача - завязать веревку в узел. Отпускать руки нельзя, можно только перемещать вдоль веревки (если кто-то отпускает руки, упражнение начинается сначала). Вариант - потом развязать завязавшийся узел с теми же правилами. Вариант - развязать узел, завязанный ведущим.

«Морской узел»

Среди детей с помощью считалочки выбирается ведущий. Он выходит из группы. Остальные участники крепко берутся за руки, образуя цепочку. Эту

цепочку требуется "завязать" в морской узел. Игроки могут выворачиваться, переступать через руки игрока, стоящего рядом, пролезать куда угодно, не отпуская при этом руки соседа. После того, как морской узел будет готов, команда кричит: "Полундра!". Ведущий заходит в комнату и распутывает узел.

«Сиамские близнецы»

Дети разбиваются на пары, встают плечом к плечу, обнимают друг друга одной рукой за пояс, одну ногу ставят рядом. Чтобы третья нога была «дружной», можно две ноги скрепить веревочкой. Теперь они сросшиеся близнецы: 2 головы, 3 ноги, одно туловище и 2 руки. Близнецам предлагается:

- походить по помещению
- присесть
- лечь, встать
- нарисовать что-то



«Мост»

Эта игра-соревнование двух команд. На полу определяется место для моста. Мост- полоса шириной около 0,5 метра и длиной 3-5 метра. Команды становятся по обеим сторонам моста. Задача состоит в том, чтобы, не оступившись, друг за другом перебраться на другую сторону моста, в тот же момент как противоположная сторона будет двигаться навстречу с таким же намерением. Какая команда переберется быстрее?

«Салки – обнималки»

Игра типа салок, но с одним новым правилом: нельзя салить тех, кто стоит, крепко обнявшись. Но так стоять можно не более 7 с.

«Определи на ощупь»

Группа стоит в кругу. Нужно пройти и определить, у кого самые теплые руки (носы, уши...).

«Бесконечное кольцо»

Группа встает в круг и берется за руки. На руке у ведущего висит веревочное кольцо. Не разрывая рук все должны пролезть сквозь него (по кругу) и вернуть кольцо обратно. Второе кольцо можно пустить в другую сторону.

Несколько вариантов игр-эстафет (старший дошкольный возраст), ориентированных не только на физическое развитие детей, но на формирование дружеских отношений в детском коллективе:

- «Болото». Участникам игры дают листы бумаги (коврики) – 2 штуки. Они должны пройти через условное «болото», наступая на листы т.е. переставляя их шаг за шагом;

- «Пройти и не задеть». Данная игра предполагает прохождение участниками с завязанными глазами мимо каких-то объектов – вдоль линии. Можно установить кегли. Необходимо пройти и задеть минимум объектов;

- «Сороконожка». Разделение участников на команды. Каждой команде дается веревка, за которую держаться все участники: становятся друг за другом в линию. Необходимо одной рукой держать веревку, а другой свою ногу и скакать на одной ноге до определенной линии, а затем обратно.

Выигрывает команда первая пришедшая к финишу.

Отличного настроения в игре с друзьями!