**Игровое занятие**

**Для детей старшего дошкольного возраста**

**«Машина времени»**

Автор:

Инструктор по физической культуре

Рахматуллина О. В.

ЧДОУ «Детский сад №98 ОАО «РЖД»

г. Тимашевск

**Цель:**

— Приобщать детей к подвижным дворовым играм, сооздавая радостное, бодрое настроение путем организации активного отдыха в летний период.

**Задачи:**

* Укреплять здоровье через подвижные игру;
* Приобщать к русской культуре через дворовые игры предыдущих поколении*;*
* Совершенствовать спортивные умения и навыки, полученные за год, в подвижных играх и упражнениях; сообразительность, находчивость и умение ориентироваться в пространстве;
* Четко проговаривать считалки, диалоги в играх;
* Формировать способность к взаимодействию с партнерами по игре.
* Воспитывать интерес к дворовым играм;

**Интеграция образовательных областей**: познание, здоровье, физическая культура,  коммуникация, безопасность, социализация.

**Предварительная работа**: Беседа с детьми о старинных дворовых играх: классики, резиночка, городки, бадминтон и ряд других. Знакомство с разными дворовыми играми, их изучение и проигрывание. Просмотр методической литературы по этой теме. Подготовка атрибутов.

**Материал:**

Замочки и некое количество ключей, мяч, колечко (монетка, камешек), мягкий мяч (либо смятая газета в форме шара), длинная бельевая резинка, мел, игровой планшет, колонка.

**Участники:**

*Черный кот- воспитатель*

*Ведущий- инструктор по физической культуре***.**

**Ход мероприятия:**

*На площадке дети свободно играют.*

*(Появляется под музыку «Утро начинается» черный дворовой кот с игровым планшетом, держит правую руку знаком «класс» для сбора участников игры).*

**Черный Кот:**

Собирайся народ,

Кто играть идет,

Собирайся народ,

Скоро первый ход!

**Инструктор:**

Интересные дела!

Нам всем нравиться игра.

Но, знакомиться давай,

А потом и народ собирай.

**Черный кот:**

Познакомиться? Легко! Называйте свои имена тогда, я запомню их без труда.

(Дети все вместе, хором начинают называть свои имена)

Ничего мне не понятно,

Хотя такое знакомство тоже приятно.

Давайте тогда по- другому имена узнавать.

Предлагаю в игру поиграть.

**Игра «Я знаю пять имен»**

*Кот отбивает мяч и произносит текст:*

Я знаю пять имен… *(девочек или мальчиков. Он называет любые женские или мужские мена, в том числе те, которые соответствуют именам детей этой группы. Те имена, которые есть среди детей данной группы, поднимают руку, подпрыгивают, кричат «Я» и тд. Так, называются все имена детей данной группы. При этом, название имен можно чередовать с именами, не существующими в данном коллективе).*

**Черный кот:**

А я- кот Бегемот.

**Инструктор**:

Вот и познакомились мы все.

Ребята теперь готовы к игре.

А ты в какие игры любишь играть?

Можешь нам рассказать?

**Черный кот:**

Я в «Резиночки» люблю или «Казаки- разбойники».

Еще в классики неплохо играю.

Игру «Колечко» и «Краски» просто обожаю!

**Инструктор:**

Дети, вы в эти игры играли? Хоть одну из них узнали? (ответы детей).

**Черный кот:**

Если вы не все игры знаете, друзья, то совсем не удивлен этому я.

У меня же есть настоящая машина времени. Я по ней путешествую в разные города и времена. А в каждом времени есть своя любимая игра. Уже столько правил смог изучить, что могу и вас научить.

**Инструктор:**

Ребята, а вы на машине времени прокатиться не хотите,

И в игры ваших пап и мам поиграть согласитесь? (ответы детей).

Тогда, кот Бегемот, машину времени свою включай,

Нас во времени перемещай (*звучит фантастическая музыка. Дети поворачиваются вокруг себя три раза. Под музыку из кинофильма «Гостья из будущего» появляется девочка Алиса).*

**Черный кот:**

Алиса, привет! Не видел тебя много лет. Ужасно скучал и грустил. А сегодня в гости ребят с собой пригласил.

**Алиса:**

Здравствуйте, друзья. Я рада видеть гостей всегда. Каждая игра начинается со считалки. А вы знаете считалки? (ответы детей). Какие интересные считалки у вас, друзья. А хотите с другими считалками познакомлю вас я? *(ответы детей*).

Чтоб считалку разучить

Надо нам замок открыть.

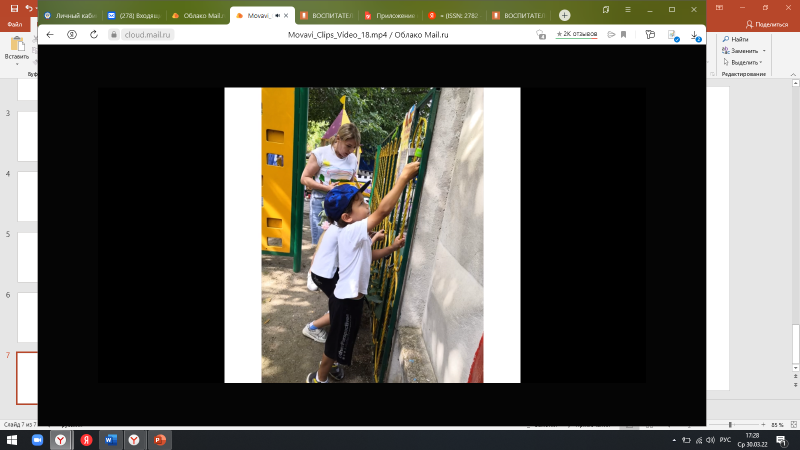
Ключик верно подберем

И считалочку найдем.

А как считалочку найдем,

Тогда и игру начнем!

*(На заборе висит 5 замков. Нужно подобрать нужный ключ к замку. Два или три ребенка среди ключей выбирают подходящие и пытаются открыть замочек. Один ключ – подходящий от замка. Открыв один замок, дети получают доступ к одной считалке. Кот может помогать детям).*



**Алиса:**

Молодцы, ребята! Вот и первая считалка:

Эники- беники ели вареники.

Эники- беники сьели вареники.

Эники- беники- клец! (*выбираются два водящих).*

**Черный кот:**

Туру- ру

Туру- ру

Предлагаю первую игру «Вышибалы». Но ребятки, надо еще разгадать загадку. Кто загадку разгадает, тот быстро ответ называет.

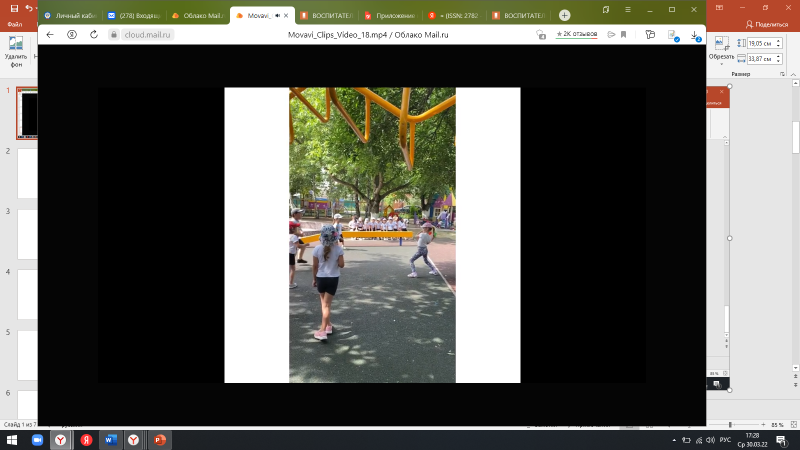
**Загадка:**

Его бьют, а он не плачет.

Только прыгает и скачет *(мяч).*

**Игра «Вышибалы».**

Правила игры:два- четыре игрока встают с двух сторон площадки. Остальные игроки находятся в центре. Задача «вышибал», бросая мяч друг другу, попасть в любого из «центральных» игроков. Задача игроков – увернуться от летящего мяча. Тот, в кого попали, выходит из игры.. Когда в команде «центральных» игроков остается один участник, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если ему удается это сделать, то он становится победителем.



**Алиса:**

Второй замок откроем мы,

Ведь время для следующей игры *(дети открывают второй замок).*

**Считалка:**

Под горою у реки  
Живут гномы-старики.   
У них колокол висит,   
Позолоченный звонит:   
«Дили-дили-дили-дон,   
Выходи скорее вон!»

**Игра « Колечко- колечко»**

**Правила игры:**

Игроки строятся в круг и складывают ладони лодочкой. Водящий ребенок держит в руке колечко (монетку, камешек). Он обходит поочерёдено детей по кругу и вкладывает ему- то из игроков предмет. При этом «лодочку» из ладошек вкладывает каждому ребенку, чтоб запутать игроков, произнося:

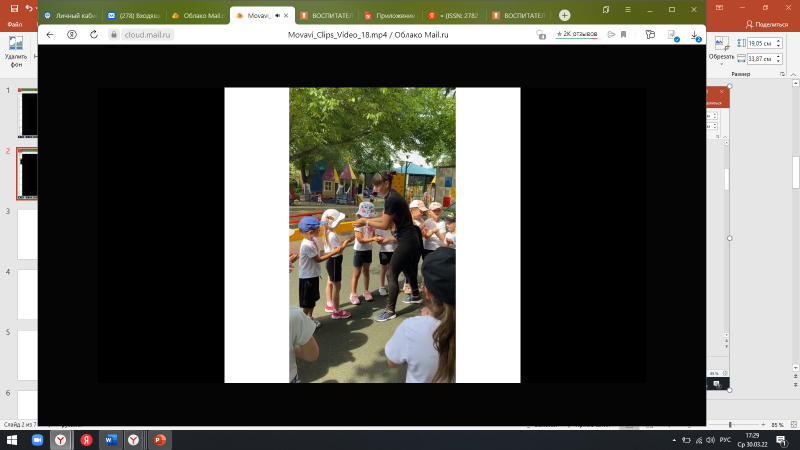
Я ношу- ношу колечко

И кому я захочу, то тому и подарю.

Водящий незаметно вкладывает колечко одному из игроков, произнося:

Колечко- колечко, выйди на крылечко!

Тот игрок, у кого в руках окажется колечко, выскакивает и пытается убежать. А водящий пытается его поймать. Игроки, стоящие рядом, стараются задержать убегающего.



**Алиса:**

Продолжаем ребята замочки открывать и в дворовые игры играть (*дети пытаются открыть третий замок).*

**Считалка:**

За морями, за горами,  
За дремучими лесами  
На пригорке — теремок,  
На дверях висит замок.  
Кто к замочку ключ найдет,  
Тот из круга вон пойдет.

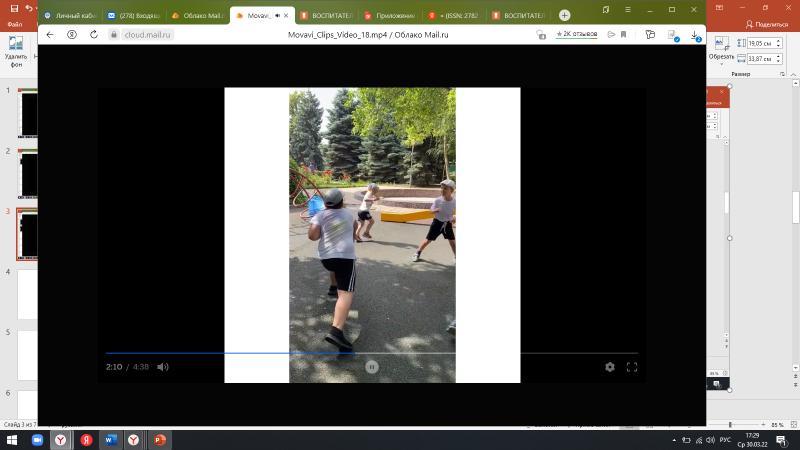
**Черный кот:**

А в эту игру я только мальчиков ловких и быстрых приглашаю. Потому, что девочки в нее совсем не играют. Игра называется «Сифа» и правила в ней не сложные, я все объясню. Кто не боится играть, в круг встать попрошу.

**Игра «Сифа»**

**Правила игры:**

Первый игрок берет тряпку (можно использовать легкий мяч, газетный комок и др.) в руки и бросает ее в рядом стоящего участника, крича «Сифа!». Задача второго – поскорее задет предметом какого-то другого участника, иначе «осаленный» статус закрепляется. Обычно игру начинали внезапно, не договариваясь заранее, и далеко не все играющие вообще хотели принимать участие в подобном развлечении. В данной игре каждый «осаленный игрок» покидает игровое поле.



**Алиса:**

Открываем четвертый замок, друзья. Только девочек приглашаю пробовать я (*замок пытаются открыть только девочки).*

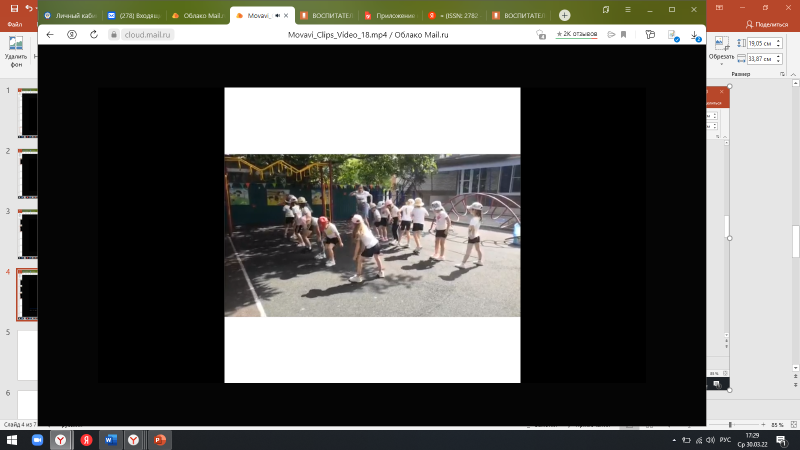
*Считалка:*

Раз, два, три, четыре, пять.  
Нам друзей не сосчитать,  
А без друга в жизни туго,  
Выходи скорей из круга.

**Игра «Резиночка»**

Правила игры:

Две девочек встают в резиночку на таком расстоянии друг от друга, чтоб как можно больше детей вступили в игру. Задача участниц повторить простые прыжки за девочкой Алисой. После того, как все выполнят задание, резиночка поднимается выше. Ошибившийся участник выходит из игры.



**Девочка Алиса:**

Остался последний замочек.

Открыть его каждый захочет.

Ну, Бегемот, выручай

И замочек открывай ( *Черный кот открывает последний замок. Он может выбрать себе помощника)*.

**Считалка:**

На золотом крыльце сидели:  
Царь, царевич, король, королевич,  
Сапожник, портной —  
Кто ты будешь такой?.

**Игра «Тише едешь-дальше будешь. Стоп!»**

**Правила игры:**

На земле отчерчиваются мелом две полосы на расстоянии примерно 20 метров. Все игроки становятся с одной стороны водящий - с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит: "Тише едешь-дальше будешь. Стоп." Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или например начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру. В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова "стоп" водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры. Побеждает тот, кто первым доберется к финишу и дотронется до водящего - он занимает его место, и игра начинается сначала.

*(звучит волшебный сигнал)* **Черный кот:**

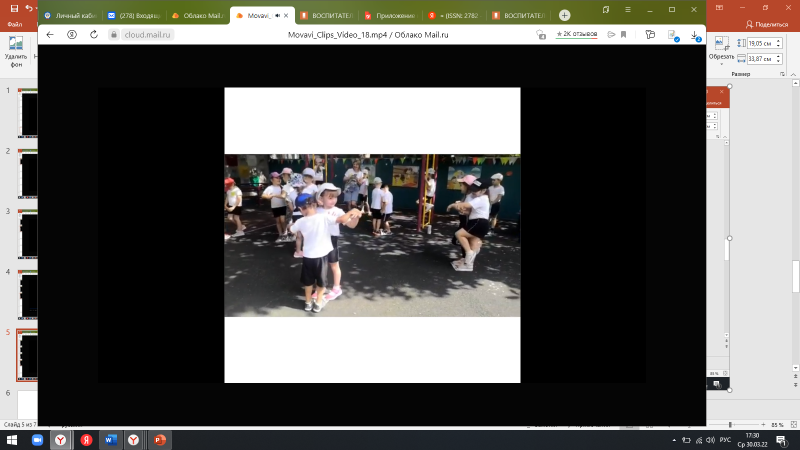
К сожалению, друзья, возвращаться нам с вами пора. Иначе навсегда в прошлом остаться можно. А нам без нашего времени разве можно? (ответы детей). Приготовилась! (*звучит фантастическая музыка. Дети поворачиваются вокруг себя три раза.).*

Вот мы и дома, ребята! Вам понравилось путешествие? *(ответы детей).*

Не будем грустить и скучать,

Будем в игры новые играть, путешествие вспоминать.

На прощанье я вам предлагаю в музыкальную игру поиграть!  
**Игра «Танец на газетке».**



Дети делятся по парам, каждая из которых встает на развернутый лист газеты. Воспитатель включает магнитофон, детки начинают танцевать. Когда музыка останавливается, каждая пара складывает свою газетку вдвое. Вновь включается мелодия и т.д. Победителем станет та пара, которая сумеет станцевать на самой маленькой газете, не коснувшись при этом пола.

[**https://cloud.mail.ru/public/qmXm/BFAzBw8GD**](https://cloud.mail.ru/public/qmXm/BFAzBw8GD)