

Проект: «Дружба»»



Выполнила: студентка
группы 101 Факультета
Клинической психологии
Куковякина А. Е.
Проверил: доцент
Кучер Ольга Николаевна

Красноярск-2016

* **Цель:** повышение активности и
качества жизни детей дошкольного
возраста (4-7 лет)



* **Количество человек: от 8-10 человек**



* **Техника: ноутбук, колонки,
подвижная музыка;**



* Структура мероприятия

В структуре своего мероприятия я бы хотела предложить различные подвижные конкурсы для детей, которые помогут им развить физическую, умственную и эмоциональную активность



* 1 конкурс - игра: «Море волнуется»

Правила игры: С помощью считалочки выбирается водящий. Он отворачивается и говорит:
«Море волнуется раз,
море волнуется два,
море волнуется три,
морская фигура* на месте замри!»

В это время игроки раскачиваются и кружатся, расставив руки в стороны.

Как только прозвучало слово «замри», участники игры замирают в позе, изображая любой предмет или животное, имеющее отношение к морской тематике.

Это могут быть: рыба, корабль, краб, сети. дельфин, чайка и т.д.

Далее ведущий подходит к кому-то из игроков и дотрагивается до него «оживляя» фигуру. Игрок начинает двигаться, показывает свое «представление», так, чтобы ведущий узнал что за фигуру изображает игрок.

Тот, кто изобразит наименее похожее, становится «водящим» и игра начинается сначала.



* 2 конкурс - игра: «Горячая картошка»

Правила игры:

- Ловить мяч можно только «на лету», а если мяч ударился о землю, то тот, кто поймает такой мяч или просто дотронется до него, становится «картошкой».
- Если никто такой «сгоревший», ударившийся о землю мяч, не поймал и не дотронулся до него, то в круг отправляется игрок, который его бросил.
- Если кто-то из игроков попадет по сидящей в кругу «картошке», то они меняются местами.
- Игроки-«картошки», находящиеся в кругу, могут пытаться ловить мяч. Но мяч обязательно должен быть пойман «на лету», до его удара о землю. Если кому-то это удалось, то он «выручает» всех. Все «картошки» возвращаются в круг.
- Игроки-«картошки» могут выпрыгивать вверх, стараясь достать мяч, но вставать и стоять в полный рост они не имеют права.



*3 конкурс: Загадки про пищу и питье



- * 1) Что на сковороду наливают да
вчетверо сгибают? (БЛИНЫ)
- * 2) В воде родится а воды боится? (СОЛЬ)
- * 3) Я бел - как снег
а части у всех
и нравлюсь вам -
во вред зубам (САХАР)
- 4) Черненько,
горяченько,
а все любят (ЧАЙ)

* Загадки про одежду, обувь
и украшения



- * 1) Пять чуланов, одна дверь
(ПЕРЧАТКИ)
- * 2) Сижу верхом, не ведаю на ком,
знакомца встречу - соскочу,
привечу (ШАПКА)



4 конкурс «Воробушки и кот»

Дети изображают «воробушков». Один из них изображает «кота».

На площадке, где воробушки прыгают, бегают, помахивая крылышками, нарисованы круги - это деревья. Итак, игра начинается - кот спит, а воробушки разлетелись по всей площадке. Кот просыпается и пытается поймать расшумевшихся воробушков, они разлетаются по деревьям (в любой начерченный круг). На деревьях кот ловить воробушков не может. Коту приходится снова идти спать.

5 конкурс : «Три медведя»

Из числа играющих выбирают трех медведей. Они влезают «на деревья» (становятся на скамейки, пеньки, расположенные в разных местах) полакомиться медом. Все остальные дети - «пчелки». Они летают и «жалят» (саят()) медведей. Те убегают в свои «берлоги» (нарисованные на земле). В берлоге медведей пчелки не саят. Медведь, осаленный более 3 раз, проигрывает.



6 конкурс: «Платок»

Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идет за кругом, кладет кому -нибудь из игроков платок на плечо и быстро бежит по кругу, а тот, которому положили платок, берет его и бежит за водящим. И тот и другой с платком догонит водящего и сможет положить на плечо платок, прежде чем он займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место.

Если убегающий первым встает в круг, то водящим остается игрок с платком. Он идет по кругу, и игра снова продолжается.



7 конкурс: «Догонялки»

Играющие становятся в колону парами. Впереди колоны на расстоянии 2 - 3 шагов проводится линия. С помощью считалки выбирают ловишку. Ловишка становится на линию спиной к остальным играющим. Все стоящие парами, говорят:

Гори, гори, ясно,
Чтобы не погасло,
Глянь на небо - птички летят,
Колокольчики звенят.
Раз, два, три - беги».

С окончанием слов дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колоны (один - справа, другой- слева), стремясь схватить за руки. Ловишка старается поймать одно из пары и соединить с ним руки. Если ловящий успел это сделать, он образует с пойманным новую пару и становится впереди колоны, а оставшийся без пары становится ловишкой. Если ловишка не поймал, он остается в той же роли.



**Спасибо за
внимание!!!**