

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 8 «Солнышко»
города Новоалтайска Алтайского края



СЦЕНАРИЙ

подвижной игры «Краски»

для детей старшего дошкольного возраста

группа №1 «Кораблик»

Составители:

Корж Е.Л., учитель-дефектолог,
Русанова С.Г., воспитатель,
Приходько О.Т., воспитатель

Новоалтайск 2024г.

Цель: развитие слухового восприятия, двигательной активности, умения выполнять правила.

Задачи:

Образовательные:

- упражнять детей в беге в естественных условиях;
- создавать условия для тренировки опорно-двигательного аппарата.

Развивающие:

- развивать внимание;
- развивать координацию движений;
- развивать интерес к подвижным играм, желание в них играть.

Воспитательные:

- воспитывать у детей в играх чувства взаимопомощи и сотрудничества.
- воспитывать дисциплинированность, активность в ходе игры.

Целевая аудитория: 5+.

Количество игроков: неограничено.

Место проведения: зал, площадка.

Оборудование: воздушные шары для украшения, изображения тюбиков с красками. Изображение красок по количеству детей, флажки на подставках для разметки и ограничения площадки для бега.

Зазывалка:

1, 2, 3, 4, 5

Кто пойдёт со мной играть?

В прятки, жмурки, догонялки...

Собирайтесь-ка ребятки.

Будем бегать и скакать-

Силу, ловкость развивать!

Загадки:

Разноцветные сестрицы

Заскучали без водицы.

Дядя, длинный и худой,

Носит воду бородой.

И сестрицы вместе с ним

Нарисуют дом и дым.

(Краски и кисть)

Спрятан этот цвет в листочках

И в гороховых стручочках.

Даже огурец соленый

Тоже летом был...

(Зеленый)

На картине небо ясным

Нарисуем мы с тобой

И его закрасим краской

Как обычно -... (Голубой)

Содержание:

Дети, сейчас мы поиграем с вами в увлекательную подвижную игру «Краски». Давайте сначала продавцом буду я и нам нужно выбрать одного покупателя-монаха. Остальные дети будут красками. Участники-краски сидят на скамейках на веранде. Я сейчас вам раздаю эмблемы - краска с вашим цветом. Вы их не должны переворачивать, пока покупатель – монах не пожелает выбрать ваш цвет. Продавец раздаёт эмблемы – краски и тихо (на ушко) говорит каждому какой цвет краски ему соответствует. Дети запоминают свой цвет. Монах-покупатель не должен знать цвета красок.

Монах приходит в магазин красок и обращается к продавцу:

- Я монах в синих штанах, на лбу шишка, в кармане мышка. Пришел за краской.
- За какой?

Монах называет цвет краски (например, голубой). Если такой краски нет, то продавец отвечает:

- Нет такой! Скачи по голубой дорожке, на одной ножке, найдешь сапожки, поноси, да назад принеси!

Задания для монаха могут быть разные: проскакать на одной ножке, пройти уточкой, вприсядку или как-то по- другому.

Если названная краска в магазине присутствует, то продавец отвечает монаху:

- Есть такая!

- Сколько стоит?

- Пять рублей (Монах громко хлопает по ладони продавца пять раз).

При последнем хлопке названная "краска" вскакивает со своего места и бежит по площадке, обозначенной флажками. Монах пытается ее догнать. Если он догоняет краску, то сам становится краской, а пойманный участник-краска становится покупателем-монахом и игра продолжается. Если же монах не смог поймать краску, то игра начинается сначала.

Рефлексия:

Дети, в какую подвижную игру вы сейчас играли?

Кто был продавцом, а кто покупателем?

Кого поймал монах?

Вам понравилось играть?

Все ребята хорошо играли, были ловкими, быстрыми, внимательными, молодцы!