

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа №33 имени кавалера ордена «За личное мужество»
С.А. Вотрина городского округа Сызрань Самарской области
структурное подразделение, реализующее программы дошкольного образования «Детский сад № 22»

Игровое пособие «Азбука спорта»

Разработала:
Кокоша Е.В., инструктор
по физической культуре



Возрастная категория:

Данное пособие рекомендовано для использования в работе с детьми старшего дошкольного возраста (5-7 лет)



Характеристика игрового пособия «Азбука спорта»

– складная папка, которая одновременно является игровым полем, общим размером 60см. X 160см. Папка складывается по типу книжки-раскладушки и содержит подбор игровых заданий на тему *«Польза двигательной активности»*

Аннотация

Игровое пособие разработано с учетом задач Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования:

- охраны и укрепления физического и психического здоровья детей, в том числе их эмоционального благополучия;
- обеспечения преемственности целей, задач и содержания образования, реализуемых в рамках образовательных программ различных уровней (далее - преемственность основных образовательных программ дошкольного и начального общего образования);
- создания благоприятных условий развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, развития

- способностей и творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром;
- объединения обучения и воспитания в целостный образовательный процесс на основе духовно-нравственных и социокультурных ценностей и принятых в обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества;
 - формирования общей культуры личности детей, в том числе ценностей здорового образа жизни, развития их социальных, нравственных, эстетических, интеллектуальных, физических качеств, инициативности, самостоятельности и ответственности ребенка, формирования предпосылок учебной деятельности;
 - формирования социокультурной среды, соответствующей возрастным, индивидуальным, психологическим и физиологическим особенностям детей;
 - обеспечения психолого-педагогической поддержки семьи и повышения компетентности родителей (законных представителей) в вопросах развития и образования, охраны и укрепления здоровья детей.

Пособие используется при организации совместной деятельности педагога с детьми или самостоятельной детской деятельности в течение дня.

Задачи:

- Расширять знания детей о здоровом образе жизни,
- Побуждать детей заботиться о своем здоровье;
- Уточнить представления детей о полезных и вредных для здоровья человека привычках и действиях
- Формировать осознанное отношение к выполнению двигательных действий, самостоятельность в двигательной активности.
- Расширять знания о разных видах спорта, о подвижных играх, в том числе народных
- Способствовать формированию предпосылок учебной деятельности: умению выслушать инструкцию, действовать в соответствии с правилом, адекватно оценивать полученный результат, как свой, так и товарища.

Особенности игрового пособия «Азбука спорта»

1. Индивидуализация содержания:

Игра с пособием способствует осознанию себя, как участника познавательного и игрового процесса каждым ребенком и позволяет дифференцированно подходить к предлагаемым детям заданиям (каждый ребенок может самостоятельно выбрать игру в зависимости от уровня подготовленности и интереса, а педагог может варьировать объем и уровень сложности задания)

2. Взаимодействие с семьей:

Пособие целиком или отдельные игровые задания могут быть предложены для совместных игр в семье или вариант - самостоятельно придумать новые игровые задания с пособием.

Алгоритм проведения:

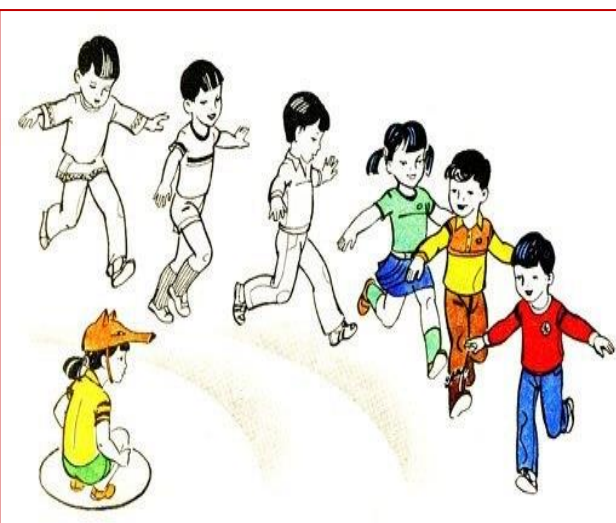
1. Отдельно познакомить детей с каждым из игровых заданий. Делать это можно постепенно.
2. Игровое пособие расположить в удобном для детей месте (на столе или ковре)
3. Игровые задания можно выполнять как индивидуально, так и небольшими подгруппами 2-4 человека (взрослые и дети)
4. Часть игровых заданий выполняются прямо на игровом поле, часть можно перенести в удобное для игры место.
5. Наборы картинок периодически менять, чтобы не угасал интерес детей к игре.

Варианты игр игрового пособия «Азбука спорта»

<i>Знания о пользе двигательной активности (приложение)</i>	
<i>«Что перепутал художник»</i>	Игровая задача: На предложенных карточках найти ошибки художника, объяснить, почему считает именно так.
<i>«Вместе весело играть»</i>	Игровая задача: На предложенной карточке узнать подвижную игру и рассказать правила или, как вариант, провести ее с детьми («Кошки – мышки», «Пятнашки», «Филин и пташки», «Удочка» и другие).
<i>«Составь комплекс упражнений»</i>	Игровая задача: Из предложенных карточек с изображением ОРУ выбрать подходящие для утренней гимнастики или разминки, расположить их в нужной последовательности. Как вариант выбрать упражнение, способствующее развитию силы, гибкости, выносливости.
<i>«Повтори так же»</i>	Игровая задача: Ориентируясь на карточку – образец, повторить движения пальцами рук с цветными резиночками.
<i>«Назови и собери»</i>	Игровая задача: Назвать вид спорта, который изображен на карточке, объяснить, почему так думает, какой элемент спортивного костюма или атрибут помог догадаться, что это именно такой вид спорта. Ориентируясь на образец собрать разрезную картинку.

«Четвертый – лишний»	Игровая задача: В каждом ряду из 4 картинок выбрать одну лишнюю, объяснить свой выбор
«Кому, что нужно»	Игровая задача: Подобрать к картинке с изображением вида спорта карточки с изображением спортивного инвентаря, ему соответствующего
«Зимние и летние виды спорта»	Игровая задача: Расположить предложенные картинки в синий кармашек с изображением зимних видов спорта, в желтый – с изображением летних видов спорта.
«Найди пару»	Игровая задача: Подобрать пары картинок – вид спорта и элемент спортивного инвентаря, ему соответствующий

«Вместе весело играть»



«Зимние и летние виды спорта»



«Повтори так же»



«Четвертый лишний»



2 вариант



«Кому что нужно?»

1 вариант



2 вариант

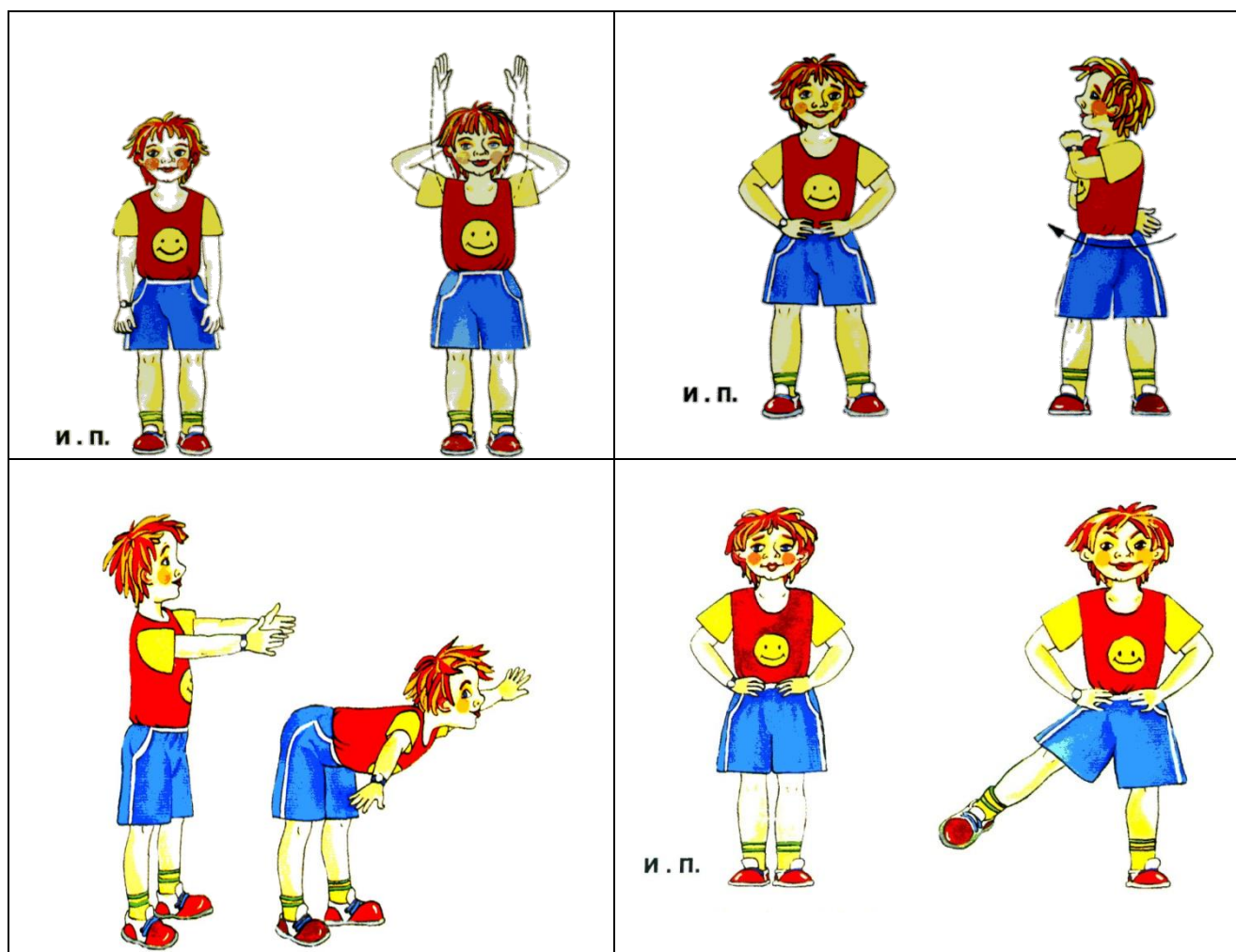


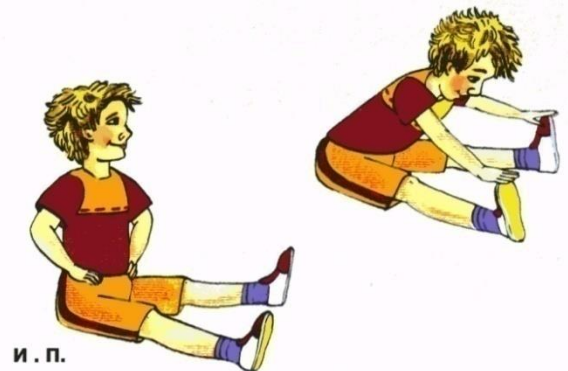
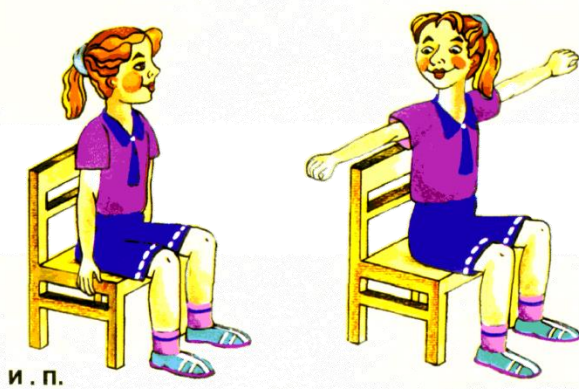
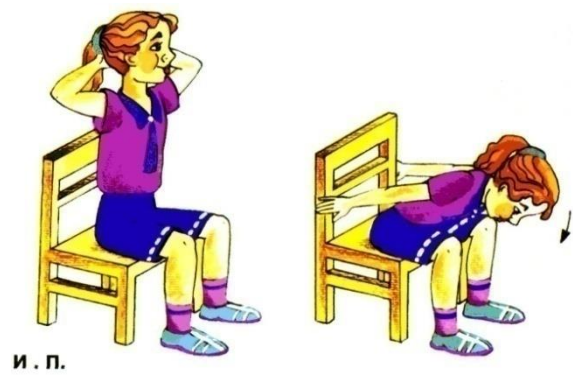
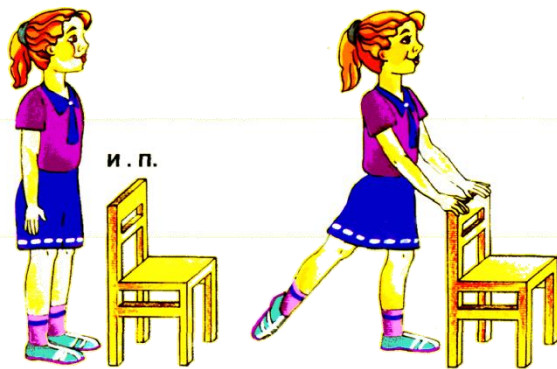
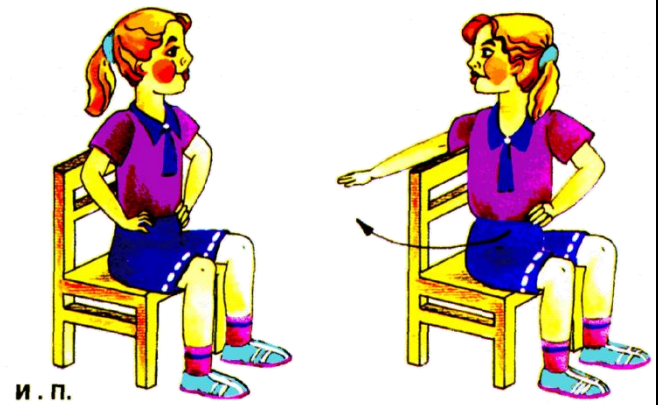
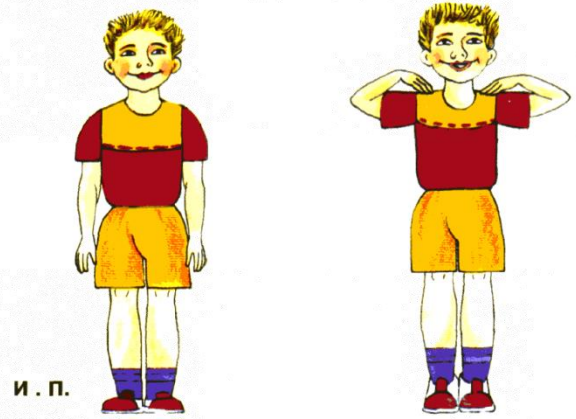


«Найди пару»

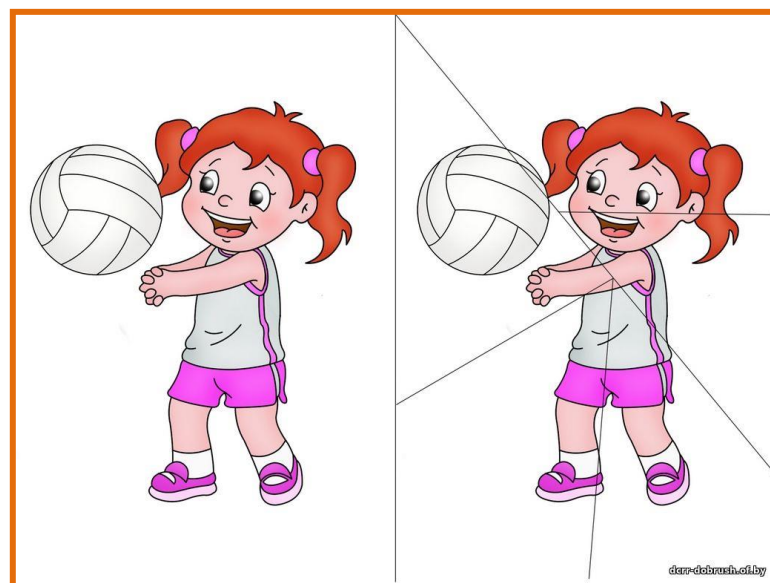
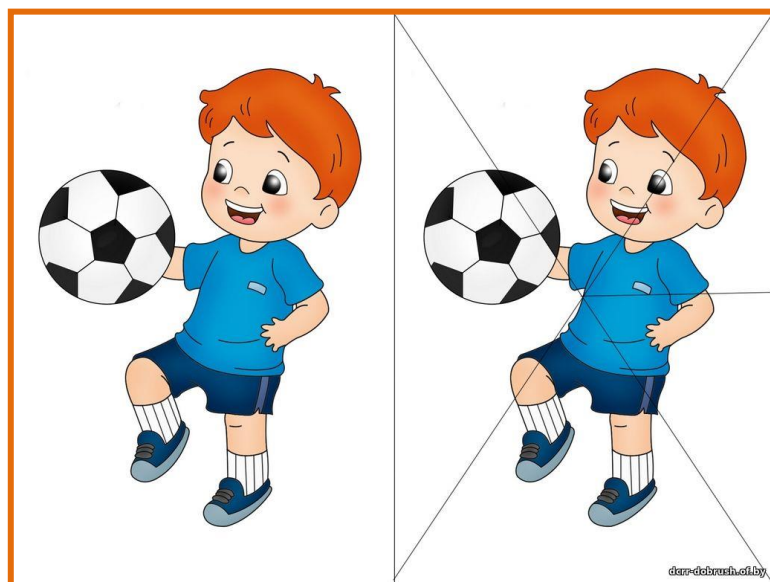
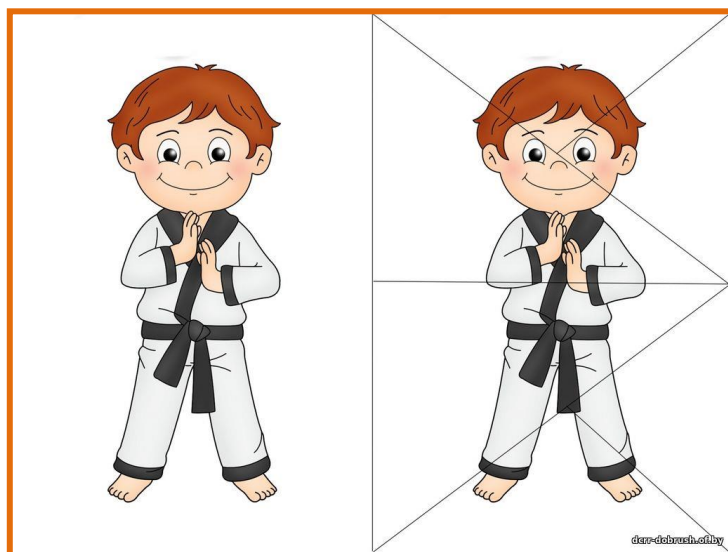


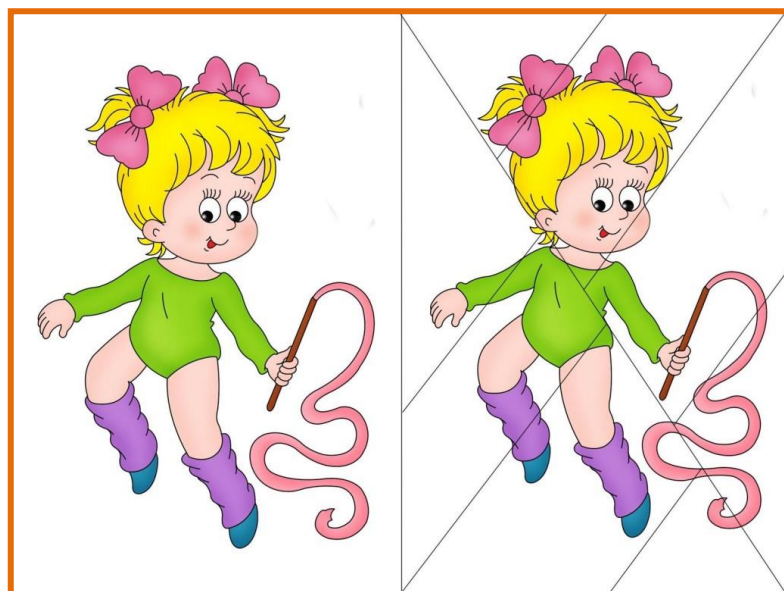
«Подбери упражнение»





«Назови и собери»





«Подбери отгадку»



«Что перепутал художник?»

