

Министерство просвещения Приднестровской Молдавской Республики
ГОУ ДПО «Институт развития образования и повышения квалификации»
Кафедра дошкольного и начального образования

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В.В. ВОСКОВОВИЧА
ДЛЯ ФИЗИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ
ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

Из опыта работы

Тирасполь
2025

ББК 74.100.57

И88

*Рассмотрено и одобрено
Учебно-методическим советом ГОУ ДПО «ИРОиПК»
(протокол № 9 от 22.04.2025 г.)*

Автор-составитель

Е.И. Данич, воспитатель-методист по физической культуре высш. квалиф. категории, воспитатель-методист ПНД высш. квалиф. категории МДОУ «Детский сад общеразвивающего вида № 5 „Чебурашка”», г. Днестровск.

Рецензенты:

А.А. Ворона, ст. преподаватель высш. квалиф. категории кафедры ДиНО ГОУ ДПО «ИРОиПК», г. Тирасполь;

Г.Н. Левицкая, заведующая, педагог-психолог первой квалиф. категории МДОУ «Детский сад общеразвивающего вида № 5 „Чебурашка”», г. Днестровск.

Использование игровых технологий В.В. Воскобовича для физического
И88 развития детей дошкольного возраста (из опыта работы): учебно-методическое
пособие / авт.-сост. Е.И. Данич. – Тирасполь: ГОУ ДПО «ИРОиПК», 2025. – 68 с.

ББК 74.100.57

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка	4
1. Технология «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в образовательном процессе организаций дошкольного образования	5
2. Условия реализации технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в дошкольном возрасте	6
3. Использование технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в образовательной области «Физическое развитие» основной образовательной программы организаций дошкольного образования	12
4. Комплекс подвижных игр с использованием технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в образовательной области «Физическое развитие» основной образовательной программы организаций дошкольного образования	13
4.1. Подвижные игры с использованием технологии «Сказочные лабиринты игры» для второй младшей группы	13
4.2. Подвижные игры с использованием технологии «Сказочные лабиринты игры» для средней группы	15
4.3. Подвижные игры с использованием технологии «Сказочные лабиринты игры» для старшей группы	18
4.4. Подвижная игра «Квадрат Воскобовича» для старшей и подготовительной к школе групп	19
4.5. Сказка об удивительных приключениях-превращениях квадрата по играм В.В. Воскобовича	21
4.6. Подвижные игры с использованием технологии «Цветное поле» для второй младшей группы	27
4.7. Подвижные игры с использованием технологии «Цветное поле» для средней группы	28
4.8. Подвижные игры с использованием технологии «Цветное поле» для старшей группы	29
5. Проведение физкультурных занятий с использованием технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в образовательной области «Физическое развитие» основной образовательной программы организаций дошкольного образования	31
5.1. Примерный конспект физкультурного занятия «Ворон Метр в гостях у ребят» во второй младшей группе	32
5.2. Примерный конспект физкультурного занятия «Юные помощники Гномиков» в средней группе	35
5.3. Примерный конспект игрового занятия по физическому развитию «Приключения в Фиолетовом лесу» в старшей группе (5–6 лет)	37
5.4. Примерный конспект физкультурного занятия «Отбор спортсменов в Фиолетовый лес» в подготовительной группе	41
Список литературы	44
<i>Приложение 1</i>	45
<i>Приложение 2</i>	50

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Методическая разработка адресована воспитателям-методистам по физической культуре, воспитателям организаций дошкольного образования.

Игровые технологии стали неотъемлемой частью современных образовательных тенденций. Умелое их применение педагогами организаций дошкольного образования делает образовательный процесс интересным для детей, а также создает необходимые условия для усвоения новых знаний, умений и навыков в ведущей для них форме деятельности – игре.

Методическая разработка представляет собой осмысленную и практически осуществляемую работу по использованию технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в образовательной области «Физическое развитие» основной образовательной программы организаций дошкольного образования.

Развивающие игры В.В. Воскобовича являются эффективным средством интеграции образовательных областей «Физическое развитие», «Познавательное развитие», «Социально-нравственное развитие», «Художественно-эстетическое развитие». Использование развивающих игр В.В. Воскобовича способствует координации деятельности воспитателей и специалистов в осуществлении целостного образовательного процесса с использованием единой образовательной технологии «Сказочные лабиринты игры».

В методической разработке представлены авторские материалы с использованием технологии «Сказочные лабиринты игры» для работы с детьми дошкольного возраста в образовательной области «Физическое развитие» основной образовательной программы организаций дошкольного образования. Материалы апробированы и успешно реализованы на базе Муниципального дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 5 „Чебурашка”», г. Днестровск.

1. ТЕХНОЛОГИЯ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»

В.В. ВОСКОБОВИЧА

В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

ОРГАНИЗАЦИЙ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Учебно-методическое обеспечение: Воскобович В.В. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес»: методическое пособие / В.В. Воскобович. – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. – 176 с.: 4 цв. вкл. – (Сказочные лабиринты игры); Воскобович В.В. Технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3–7 лет «Сказочные лабиринты игры» / В.В. Воскобович. – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича»; КАРО, 2017. – 322 с.: ил.

Технология «Сказочные лабиринты игры» – это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.

Технология «Сказочные лабиринты игры» – это система поэтапного включения авторских развивающих игр в деятельность ребенка и постепенное усложнение образовательного процесса. У методик раннего развития обычно два пути: один – от некоего теоретического положения к его практическому подтверждению; другой – напротив, от практического опыта, через его обобщение, к теоретическому обоснованию.

Технология В.В. Воскобовича – это путь от практики к теории.

Технология решает следующие задачи:

1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.
2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
3. Развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный предмет под новым углом зрения).
4. Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.
5. Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических, речевых умений).
6. Построение образовательной деятельности, способствующей интеллектуально-творческому развитию детей в игре.

Первым принципом технологии «Сказочные лабиринты игры» является игровое обучение детей дошкольного возраста.

Вторым принципом технологии «Сказочные лабиринты игры» является построение такой детской игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Постоянное и постепенное усложнение игр (по спирали) позволяет поддерживать деятельность ребенка в зоне оптимальной трудности. Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в зоне ближайшего развития. В каждой игре дети добиваются предметного результата.

Третьим принципом технологии «Сказочные лабиринты игры» является творческое развитие детей дошкольного возраста. Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка.

Особенности «Сказочных лабиринтов игры» таковы, что не надо перестраивать работу организации дошкольного образования или ломать привычный уклад жизни дома. Технология органично вплетается в уже существующие порядки. В отношениях «взрослый–ребенок» здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой. Она сплетается из чувства внешней безопасности, когда ребенок знает, что его проявления не получают отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний. Развивающие игры В.В. Воскобовича имеют сказочную составляющую. Мир, в котором происходит развитие персонажей и все связанные с ними приключения, называется «Фиолетовый лес», и он делится на много зон, территорий и домов. Для каждой своей игры В.В. Воскобович придумал сюжетную линию, и проблему, которую ребенок решает вместе с персонажем.

2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОБОВИЧА В ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ

Для эффективного решения образовательных задач по технологии «Сказочные лабиринты игры» группы организации дошкольного образования должны быть оснащены комплектами игр и игровых пособий В.В. Воскобовича.



Состав комплекта соответствует возрастным особенностям детей дошкольного возраста, один комплект рассчитан на 8–10 детей и подходит для подгрупповых занятий. Все игры и пособия сконцентрированы в одном месте – «интеллектуально-игровом центре». Вариант оформления «центра» – объемный «Фиолетовый лес», «населенный» персонажами сказок-методик к развивающим играм В.В. Воскобовича.

Фиолетовый лес – это своего рода виртуальный, несуществующий мир – это сенсомоторная зона, в которой ребенок активно действует с развивающими играми в горизонтальной плоскости или прикрепляет к вертикальной стене, реализуя свои творческие замыслы.

Сказочность развивающей предметно-пространственной развивающей среды способствует релаксации детей, создает дополнительную игровую мотивацию. Ребенок погружается в сказку, которую читает воспитатель, и путешествует по Фиолетовому лесу, где встречает сказочных героев. В процессе игры создается особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым. Ребенок слушает сказку и по ходу события отвечает на вопросы, выполняет игровые задания – это препятствия, которые должны быть им преодолены. С помощью одной игры ребенок может изучить цвета и формы, освоить счет и буквы, а также развить мелкую моторику рук и многие психические процессы.

Игровой комплект полностью удовлетворяет требования Государственного образовательного стандарта дошкольного образования к созданию развивающей предметно-пространственной среды, он:

- содержательно-насыщенный,
- трансформируемый,
- вариативный,
- доступный,
- безопасный.

Авторская методика В.В. Воскобовича отличается высокой эффективностью и доступностью. Ее легко и быстро осваивают как педагоги, так и родители. Развивающие игры В.В. Воскобовича – это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают детей дошкольного возраста к мышлению и творчеству.

В «интеллектуально-игровом центре» группы необходимо иметь в наличии следующие игры:

1. «Геокоонт» – <https://www.youtube.com/watch?v=0Fd4aYPxZKQ>

Представляет собой игровое поле с закрепленными пластмассовыми гвоздиками, на которые натягиваются разноцветные резинки и получаются контуры разных геометрических фигур, предметные силуэты, узоры, цифры, буквы. Дети старшего дошкольного возраста создают их по схеме-образцу и словесной модели.

Игра способствует развитию сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины); совершенствованию интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи); тренировке мелкой моторики кисти и пальцев; освоению геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр; развитию творческих способностей.

2. «Игровизор» – <https://www.youtube.com/watch?v=4sDOX2uUSdQ>

Представляет из себя своеобразный альбом формата А4, состоящий из двух листов, скрепленных пружиной: нижний картонный и верхний из прозрачного пластика. Под пластиковый слой можно положить развивающие задания, которые ребенок выполняет маркером. Используя прилагаемый к тренажеру маркер, мальчики и девочки могут рисовать различные геометрические фигуры и превращать их в предметы и целые сюжетные картины, писать цифры и буквы, выполнять графические диктанты, решать примеры, играть в морской бой или крестики-нолики и выполнять множество разных интересных заданий.

Пособие совершенствуют три группы навыков: аналитические, творческие, моторные. Ребенок учится ориентироваться в пространстве, разбираться в формах и размерах, изучает понятие «симметрии» и сравнивает

изображения по всем этим признакам. Также он продолжает творить, развивая свое воображение. В игре ребенок укрепляет руку, совершенствует координацию, развивает мелкую моторику. Пособие является дополнительным помощником в обучении письму, черчению, даже счету.

3. «Чудо-соты» – <https://www.youtube.com/watch?v=cyR87IweaaM>

Это пособие представляет собой деревянную рамку с пятью разноцветными вкладышами, по форме напоминающими соты. Каждая сота состоит из нескольких частей – геометрических фигур. Ребенок сможет играть, собирая все соты воедино в рамке или конструируя из них всевозможные фигуры и силуэты. Предметы можно складывать по предложенной схеме или придумывать их самому.

По предложенным схемам из геометрических фигур ребенок сможет сконструировать на плоскости следующие предметы: замок, павлина, платье, кувшинку, верблюда, такси, ракету, медведя, парусник, зайца, оленя, самовар, розу, человечков, делающих утреннюю гимнастику и многое другое.

Игра способствует развитию воображения, творческих и сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины); совершенствованию интеллекта (внимание, память, мышление, речь); тренировке мелкой моторики руки, тактильно-осознательных анализаторов; освоению количественного счета, пространственных отношений.

4. «Чудо-крестики» – <https://www.youtube.com/watch?v=fITspZUwzWY>

Крестики представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур. На начальном этапе дети учатся собирать разрезанные фигуры в единое целое. Далее задание усложняется: по схемам ребенок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых и многое другое.

Игра способствует развитию внимания, памяти, воображения, творческих способностей, различению цветов радуги, геометрических фигур, их размера, развивает умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей.

5. «Прозрачный квадрат» – <https://www.youtube.com/watch?v=tbX2Bzjx>

В состав игры входят:

– 30 квадратных пластинок из прозрачной пленки ПВХ (62×62 мм). На каждую пластинку нанесено изображение одной геометрической фигуры – квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной трапеции, пятиугольника или шестиугольника;

– схемы сложения фигур;

– методика-сказка «Подарок хранителя озера Айс».

Ребенок накладывает пластинки друг на друга, совмещает закрашенные части и составляет из них геометрические фигуры или предметные силуэты. Предметные силуэты можно получить и путем приложения геометрических фигур на пластинках друг к другу.

Игра развивает:

- освоение названий и структуры геометрических фигур, их размера;
- умение составлять геометрические фигуры из частей, понимание соотношения целого и части;
- умение конструировать предметные силуэты путем наложения или приложения пластинок;
- внимание, память, воображение, умение анализировать, сравнивать, творческие способности, речь, мелкую моторику рук.

6. «Квадрат Воскобовича» –

<https://www.youtube.com/watch?v=RS75oQ1c-Kg>

«Квадрат Воскобовича» состоит из 32 разноцветных треугольников, наклеенных на гибкую тканевую основу и расположенных на определенном расстоянии друг от друга. Основные цвета игры красный, желтый, синий и зеленый. Для старших детей разработан четырехцветный квадрат. «Квадрат Воскобовича» можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры: самолет, конфету, домик, ворону, черепаху и т.д. Данные фигуры можно собирать по предложенным схемам или придумывать собственные образы.

Игра развивает мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество.

7. «Математические корзинки» –

<https://www.youtube.com/watch?v=1qAqKkQ7Wgs>

Это обучающая игра, с помощью которой ребенок осваивает состав числа в пределах пяти, десяти, второго десятка. Учится считать, складывать и вычитать. Знакомится с такими понятиями, как полное, неполное и пустое множество. Отличительной особенностью этой дидактической игры является комплексное использование трех анализаторов ребенка: слухового, зрительного и тактильно-осязательного. Это помогает наилучшему освоению им состава числа и счетной деятельности. Ребенку нужно вкладывать в корзинки с разным количеством выемок определенное количество вкладышей-грибов. По сказочному сюжету ребенок вместе с зверятами-цифрятами Ёжиком-Единичкой, Зайкой-Двойкой, Мышкой-Тройкой и другими собирает грибы в корзинки, считает их, раздает зверятам равное количество грибочков и проверяет, у кого корзинки полные, а у кого нет.

Зверята собирают грибы, а малыш выясняет, кто собрал больше, а кто меньше. В игре развиваются мелкая моторика руки (ребенок манипулирует грибами и корзинками, обводит их карандашом, раскрашивает или заштриховывает изображение); сенсорные способности (восприятие цвета); психологические процессы (внимание, память, мышление).

8. «Теремки Воскобовича» –

<https://www.youtube.com/watch?v=IPE0bAR4eFQ>

Это уникальное пособие для обучения чтению на наглядной основе. Игра состоит из 12 деревянных кубиков-теремков разного цвета (2 белых, 2 голубых, 2 желтых, 2 лиловых, 2 коричневых) с согласными буквами на гранях, а также 12 картонных кубиков-сундучков (2 синих, 2 зеленых, 6 двойных сине-зеленых, 2 знаковых) с гласными на гранях, которые вкладываются в кубики-теремки, чтобы получались слоги. А из нескольких «теремков» можно составить слово.

Теремки Воскобовича способствуют подготовке к обучению чтению. На первом этапе игры ребенок знакомится со звуками и буквами. На гранях первого кубика белого цвета живут буквы Б, П, В и Ф. Ребенок поворачивает кубик разными сторонами и называет звуки. На втором этапе учимся составлять слоги. Вкладываем в первый «терем» кубик с буквой А и читаем получившийся слог: «Па». На третьем этапе можно составлять и читать простые слова.

Игра совершенствует процессы внимания, памяти, мышления, расширяет словарный запас. Ребенок узнает значение незнакомых слов, придумывает новые слова, постигает процесс словообразования.

Представленные развивающие интеллектуально-творческие игры являются основой для проведения игровых ситуаций с детьми дошкольного возраста в совместной деятельности воспитателя с детьми.

Ссылки для работы по технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича:

– Вебинар «Развивающие игры В.В. Воскобовича» –

https://www.youtube.com/watch?v=98lL_iXNuuU

– Реализация проекта «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича – https://www.youtube.com/watch?v=ERZ3HTat_Ag

– Умные игры в добрых сказках –

<https://www.youtube.com/watch?v=MQi022glDA8>

3. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОБОВИЧА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ «ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ» ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ОРГАНИЗАЦИЙ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

В настоящее время особую актуальность приобретает проблема состояния здоровья и физического развития детей дошкольного возраста. В последнее время отмечается значительное снижение интереса детей к двигательной активности, их малоподвижность, нежелание участвовать в подвижных играх. Недостаточная двигательная активность отрицательно сказывается на здоровье, психофизическом благополучии детей, негативно влияет на двигательное и социальное развитие ребенка. Поэтому сохранение и укрепление здоровья подрастающего поколения является сейчас первоочередной социальной проблемой.

В связи с этим в современных условиях организации дошкольного образования актуальной задачей в образовательной области «Физическое развитие» основной образовательной программы организаций дошкольного образования выступает привитие детям интереса к физической культуре и спорту. Значимую роль в решении этой задачи играют современные образовательные технологии.

Современные образовательные технологии являются эффективным средством интеграции образовательных областей основной образовательной программы. Одной из технологий интеграции образовательных областей «Познавательное развитие», «Физическое развитие», «Социально-нравственное развитие», «Художественно-эстетическое развитие» выступает технология «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Применение технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича позволяет интегрировать задачи интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста в образовательную область «Физическое развитие» основной образовательной программы.

Технология «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича при проведении физкультурных занятий и в самостоятельной двигательной активности детей позволяет решить следующие задачи:

- сформировать положительную мотивацию у детей к выполнению двигательных заданий интеллектуально-творческого характера;
- обеспечить определенную свободу выполнения упражнения в рамках заданного регламента двигательных действий;

- сформировать волевые качества, воспитывать характер, повысить самооценку;
- интегрировать содержание образовательных областей в процесс проведения физкультурных занятий;
- снизить психическую напряженность нагрузки, характерную для освоения сложных двигательных упражнений;
- координировать взаимодействие воспитателя и инструктора по физической культуре на физкультурном занятии и в свободной двигательной деятельности детей;
- стимулировать развитие психических процессов – произвольного и непроизвольного внимания, восприятия, образного и абстрактного мышления, памяти, речи.

4. КОМПЛЕКС ПОДВИЖНЫХ ИГР С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОБОВИЧА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ «ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ» ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ОРГАНИЗАЦИЙ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

4.1. Подвижные игры с использованием технологии «Сказочные лабиринты игры» для второй младшей группы

Подвижная игра «Разноцветные полянки Гномов»

Задачи: развивать внимание, скорость реакции движения.

Материалы и оборудование: обручи трех цветов, наборы листьев трех цветов, Радужные гномы.

Игровая ситуация: гномы решили сделать разноцветные полянки: Кохле – красную полянку, Зеле – зеленую, Си – синюю. Полянки у них получились. Но были немного скучными. И тогда гномы решили их украсить листочками. Помогите гномам украсить их полянки листочками любимых цветов.

Задание: разложить листочки по цветам полянок.

Подвижная игра «Домик для Гуся Капитана»

Задачи: развивать ловкость, быстроту, координацию движений.

Материалы и оборудование: сенсомоторная среда «Фиолетовый лес», «Фонарики Ларчик», сказочный образ Гусь Капитан Океанкин.

Игровая ситуация: педагог рассказывает сказочную историю о Гусе Капитане Океанкине. Домик у Гуся Капитана (сделан из частей «Фонарики Ларчик») стоял в очень красивом месте Фиолетового леса – на Цветочной поляне. Был теплый солнечный день, и Гусь Капитан отправился в плавание вместе со своими друзьями по озеру Айс. Вдруг подул сильный шквалистый ветер и разрушил домик Гуся Капитана. Педагог предлагает помочь Капитану построить новый дом.

«Помоги ежику собрать листочки»

Задачи: закрепить умение выделять признак – большой и маленький, развивать умение группировать по размеру.

Материалы и оборудование: ежики и листочки большого и маленького размера.

Игровая ситуация: ежики гуляли по Фиолетовому лесу и увидели много красивых листочков. Они им так понравились, что ежики решили украсить листочками свои дома. Большой ежик решил собрать большие листочки, а маленький – маленькие. Но сами они никак не могут справиться. Давайте поможем ежатам.

Задание: надеть на колючки большому ежику большие листочки, маленькому – маленькие.

Листочки могут быть развешены по всему Фиолетовому лесу, их можно раздать детям или, для того чтобы совместить занятие с физическим развитием, листочки можно разбросать на полу. И тогда дети будут подходить, наклоняться и поднимать их.

«Подарим гномам листочки»

Задачи: закрепить знание об основных цветах; развивать умение группировать по цвету, внимание памяти.

Материалы и оборудование: листочки четырех цветов, гномы.

Игровая ситуация: веселые гномы гуляли в Фиолетовом лесу и увидели много разноцветных листочков. Они им так понравились, что гномы решили собрать листья в букеты.

Задание: помочь гномам собрать листочки своего цвета.

«Поможем мышке и ежику»

Задачи: закрепить умение выделять размер: большой, средний, маленький, развивать умение группировать по размеру.

Материалы и оборудование: желтые листочки трех размеров, ежики двух размеров, мышка.

Игровая ситуация: в Фиолетовом лесу наступила осень, листья на деревьях пожелтели и начали опадать. Ежики и мышки начали готовиться к спячке, но в норках холодно, надо бы их утеплить. Чем можно утеплить норки? Бегая по лесу, ежики увидели желтые листочки, упавшие с деревьев, и решили ими утеплить свои норки. Большой ежик решил собрать большие листочки, маленький – средние, и тут они услышали писк. Это мышка прибежала за маленькими листочками. Норки получатся теплыми, уютными и красивыми.

Задание: помочь ежикам и мышке насобирать листочки нужного им размера.

4.2. Подвижные игры с использованием технологии «Сказочные лабиринты игры» для средней группы

Подвижная игра «Найди лампочку для фонарика»

Задачи: развивать ловкость, быстроту, координацию движений, внимание.

Материалы и оборудование: сенсомоторная стена «Фиолетовый лес», «Фонарики Ларчик».

Игровая ситуация: педагог рассказывает детям, что в Фиолетовом лесу есть фонарики. Они разные: круглые как мячик, квадратные как кубик. Но фонарики сломались, потерялись лампочки. Нужно помочь жителям леса эти лампочки найти и поместить их в фонарики. Детям предлагается самостоятельно подобрать лампочки. Дети выбирают фигуры, произвольно ориентируясь на их форму. Когда задача выполнена, дети сами приходят к выводу, что у каждого фонарика по две лампочки, но они разного цвета.

Подвижная игра «Собери домик»

Задачи: развивать ловкость, быстроту, координацию движений.

Игровое оборудование: «Фиолетовый лес», гномики Кохле и Зеле, зеленые и фиолетовые части домика.

Игровая ситуация: Кохле и Зеле построили себе дома, но налетел сильный ветер и части их домов разлетелись по всему лесу. Гномики хотят построить дома как были. Ребята, как им помочь?

Задание: собрать части домов и построить.



Подвижная игра «Кто быстрее»

Задачи: развивать ловкость, быстроту, координацию движений.

Игровое оборудование: «Фиолетовый лес», гномики Кохле и Зеле, красные и зеленые веревочки, кораблики таких же цветов.

Игровая ситуация: Кохле и Зеле смастерили из бумаги машины и побежали к лесу. Кохле хочет запустить машину по красной дорожке, а Зеле по зеленой. Ребята, как им помочь?

Задание: построить дорогу из веревочек, провести машину по дорожке соответствующего цвета.

«Помоги Ворону собрать листочки»

Задачи: развивать ловкость, быстроту, координацию движений, умение выделять признак – большой и маленький.

Материалы и оборудование: ежики и листочки большого и маленького размера.

Игровая ситуация: ежики гуляли по Фиолетовому лесу и увидели много красивых листочков. Они им так понравились, что ежики решили украсить листочками свои дома. Большой ежик решил собрать большие листочки, а маленький – маленькие. Но сами они никак не могут справиться. Давайте поможем ежатам.

Задание: дети делятся на две команды, одна команда собирает Ворону только большие листочки, другая только маленькие. Кто быстрее справится с заданием, тот победит.

Листочки могут быть развешены по всему Фиолетовому лесу, их можно раздать детям или, для того чтобы совместить занятие с физическим развитием, листочки можно разбросать на полу. И тогда дети будут подходить, наклоняться и поднимать их.

«Подарим гномам листочки»

Задачи: развивать ловкость, быстроту, координацию движений, умение выделять признак предмета.

Материалы и оборудование: листочки трех цветов, гномы.

Игровая ситуация: веселые гномы гуляли в Фиолетовом лесу и увидели много разноцветных листочков. Они им так понравились, что гномы решили собрать листья в букеты.

Задание: помочь гномам собрать листочки своего цвета. Дети делятся на три круга, каждый круг собирает листики своего цвета.

«Поможем мышке и ежику»

Задачи: развивать ловкость, быстроту, координацию движений.

Материалы и оборудование: желтые листочки трех размеров, ежики двух размеров, мышка.

Игровая ситуация: в Фиолетовом лесу наступила осень, листья на деревьях пожелтели и начали опадать. Ежики и мышки начали готовиться к спячке, но в норках холодно, надо бы их утеплить. Чем можно утеплить норки? Бегая по лесу, ежики увидели желтые листочки, упавшие с деревьев, и решили ими утеплить свои норки. Большой ежик решил собрать большие листочки, маленький – средние, и тут они услышали писк. Это мышка прибежала за маленькими листочками. Норки получатся теплыми, уютными и красивыми.

Задание: помочь ежикам и мышке насобирать листочки нужного им размера. Дети делятся на две команды.

«Украсим деревья листочками»

Задачи: развивать двигательную активность средствами игровой деятельности.

Материалы и оборудование: стволы деревьев и разноцветные листочки.

Игровая ситуация: ночью в Фиолетовом лесу был сильный ветер, такой сильный, что сдул с деревьев все листочки. В лесу сразу стало мрачно и скучно. Как же быть?

Задание: украсить деревья листочками так, чтобы они стали непохожими друг на друга (одно дерево украсить красными и зелеными листочками, второе – синими и желтыми).

«Разноцветные полянки гномов»

Задачи: развивать двигательную активность средствами игровой деятельности.

Материалы и оборудование: радужные гномы, наборы листьев трех цветов.

Игровая ситуация: гномы решили сделать разноцветные полянки, Кохле решил сделать красную полянку, Зеле – зеленую, Си – синюю. А чтобы их полянки не были скучными, гномы решили их украсить листочками.

Задание: помочь гномам украсить полянки листочками любимых цветов. Сосчитать листочки на каждой полянке. Сравнить, у кого листочков больше/меньше.

Цветочная полянка

Посадили мы цветок, появился стебелек,

Распускается бутон, посмотри-ка красный он,

И еще один бутон, посмотри-ка синий (белый) он.

Вопросы. Сколько всего цветов (бутонов) на стебле? (*Много, три...*)
Сколько красных бутонов? (*Один.*) Сколько желтых? (*Ни одного.*)

Пальчиковая игра – указательный палец – пчелка – садится на соответствующий цветок.

Пчелка Жука прилетала, над цветочками жужжала.

Выбираем белый цвет. Пчелка села или нет?

Дополнения и усложнения:

- добавить или изменить цвета;
- прикрепить лепестки меньшего/большого размера вокруг середины – бутона (такого же цвета (другого цвета), разноцветные лепестки);
- пчелки – желтые кружки – прикрепить рядом с указанным цветком, сравнить количество пчелок и цветов.

4.3. Подвижные игры с использованием технологии «Сказочные лабиринты игры» для старшей группы

Подвижная игра «Мы сами посадили Фиолетовый лес»

Задачи: развивать ловкость, быстроту, координацию движений.

Материалы и оборудование: сенсомоторная стена «Фиолетовый лес» с полным комплектом приложений к нему, «Лев – Павлин – Пони – Лань», сказочный образ Ворон Метр.

Игровая ситуация: дети гуляли и пришли на пустое поле, там было скучно и неинтересно, они встретили Ворона Метра, и он попросил их помочь посадить Фиолетовый лес. Педагог может дать две инструкции: посадить лес согласно заданиям Ворона Метра, или так же, как они захотят сами, а затем прокомментировать свои действия.

Варианты заданий:

1. Прикрепить лужайку, озеро.
2. Расставить деревья – ажурное дерево; разноцветное; маленькую елочку; солнышко повесить над большой елочкой, облака – над оранжевым деревом.
3. Разместить птиц, животных, насекомых в разных вариантах – на небе, на земле, на ветках дерева, под деревьями, на озере.

Подвижная игра «Домики для птиц»

Задачи: развивать двигательную активность детей.

Материалы и оборудование: сенсомоторная стена «Фиолетовый лес»; «Черепашки Ларчик» (одноцветные детали двух величин, то есть два комплекта), сказочный образ Ворон Метр.

Подвижная игра «Собери яблоки»

Задачи: развивать двигательную активность детей.

Материалы и оборудование: сенсомоторная стена «Фиолетовый лес»; деревья, желтые яблоки, красные яблоки; ежики.

Игровая ситуация: в корзинке лежат яблоки. В Фиолетовом лесу выросли деревья. Давайте соберем яблоки для ежиков.

Задание: собрать с деревьев яблоки для ежиков. Кто быстрее соберет, тот и победит.

Варианты:

- собрать или разместить животных, предметы;
- украсить поляну;
- собрать листву и т.д.

Подвижная игра «Помоги Ворону Метру»

Задачи: развивать двигательную активность детей.

Игровая ситуация: Ворон Метр приглашает детей в гости. Педагог вместе с детьми и Вороном Метром отправляются в Фиолетовый лес. Ворон предлагает детям найти и назвать, кто сегодня их ждет в лесу. (*Птицы.*) Он просит детей помочь сделать домики для птиц.

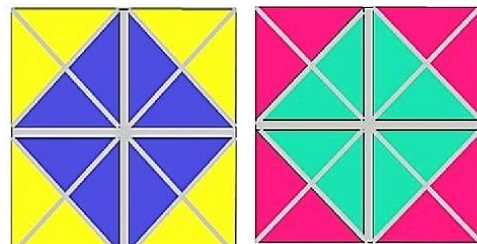
Варианты игры:

1. По подражанию, то есть педагог делает пошагово образец, а ребенок выкладывает пошагово рядом.
2. По образцу, то есть педагог строит полностью изображение, ребенок делает самостоятельно.
3. По схеме (контурному изображению).
4. Дети самостоятельно строят без образцов.

Ворон Метр благодарит детей и прощается. Педагог предлагает вернуться из сказочного леса.

4.4. Подвижная игра «Квадрат Воскобовича» для старшей и подготовительной к школе групп

«Квадрат» состоит из тридцати двух разноцветных треугольников, которые нанесены на тканевую основу и расположены на определенном расстоянии друг от друга. Изготавливаются два квадрата самостоятельно в виде ковриков со сторонами 135 см (треугольники со сторонами 42, 42, 60 см).



Использование данного пособия на занятиях физкультурой помогает внести элемент новизны в эстафеты, развивать крупную моторику, умение согласовывать свои действия с товарищем, а также осуществлять связь с математикой, развивать навыки моделирования, закреплять знание геометрических фигур, их размер и цвет.

При проведении эстафет в старшей и подготовительной к школе группах можно использовать «Квадрат Воскобовича».

Перед проведением эстафет детей знакомят с данным пособием. Квадраты Воскобовича способствуют развитию психических процессов, а также осуществляют связь с математикой, развивают навыки моделирования, закрепляют знание геометрических фигур, их размер и цвет.

Использование данного пособия на занятиях физкультурой помогает внести элемент новизны в эстафеты, развивать крупную моторику, умение согласовывать свои действия с товарищем.

Включение этих пособий в такие эстафеты, как:

– Эстафета «Чья команда быстрее соберет».

– Эстафета «Собери фигуру».

– Фигуры:

1. Конверт

2. Ежик

3. Башмак

4. Лодочка и т.д. (прил. 2)

– Эстафета «Кто быстрее».

– Эстафета «Столько, сколько».



Дети становятся в круг, квадрат лежит в центре. Дети должны хлопнуть в ладоши столько раз, сколько углов у квадрата; топнуть ногой столько раз, сколько сторон у квадрата. Затем педагог складывает коврик в форме треугольника и дает детям те же задания.

Эстафета «Мы команда»

Дети делятся на 2 команды и становятся в 2 круга, в центре каждого лежит «Квадрат Воскобовича». Пока педагог хлопает в ладоши или звучит музыка, дети бегут вокруг своих квадратов, как только педагог прекращает хлопать, дети останавливаются и выполняют задание с квадратом. Побеждает команда, быстро выполнившая задание.

Эстафета «Построй»

Сделать большой треугольник, сделать прямоугольник, сделать дом, сделать квадрат, сделать конверт, сделать маленький квадрат и т.д.

4.5. Сказка об удивительных приключениях-превращениях квадрата по играм В.В. Воскобовича

В самом обыкновенном городе, в самом обыкновенном доме жила совсем обычная семья: мама Трапеция, папа Прямоугольник и их сынишка – Квадрат. Братишек и сестричек у Квадрата не было, но зато был дедушка Четырехугольник, который жил в другом городе. Дедушка жил далеко, потому что добираться к нему надо было по суше, по воде и даже по воздуху. Так говорил папа.

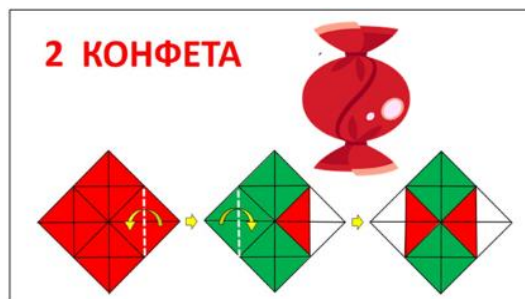
Дедушка Четырехугольник часто писал письма. Однажды за завтраком папа сказал, что вчера он снова получил от дедушки письмо. Дедушка передает всем привет, желает доброго здоровья и спрашивает, кем его любимый внук Квадрат мечтает стать.

После завтрака мама с папой ушли на работу, а Квадрат остался дома один. «Интересно, а кем я могу стать?» – вспомнил Квадрат дедушкин вопрос и подошел к зеркалу. На него смотрел обыкновенный Квадрат, у которого все стороны были равны и все углы тоже были равны. «Всюду одинаковый и ничем не примечательный, – подумал про себя Квадрат. – То ли дело домик во дворе. Такой стройный! Такой нарядный! Вот если б я мог стать домиком». Квадрат подумал об этом робко и вдруг почувствовал, что уголки его пришли в движение и он как-то необычно сложился. Квадрат снова посмотрел на себя в зеркало и увидел ДОМИК. Конечно, он этому немного удивился, но невеселые мысли отвлекли его, и он снова превратился в Квадрат.



«Папа, конечно же, будет отвечать на дедушкино письмо и наверняка попросит меня что-нибудь приписать в конце, – подумал Квадрат. – Так уже однажды было: на новогодней открытке большими печатными буквами я сам написал поздравление дедушке».

И тут Квадрат вспомнил новогодний праздник, пушистую, нарядную елку и почему-то большую конфету. Она висела на ниточке среди красивых стеклянных игрушек и была ничуть не хуже их. «Вот бы мне стать конфетой», – подумал Квадрат и снова почувствовал, что уголки его ожили. Из зеркала на Квадрат смотрела КОНФЕТА.



На этот раз Квадрат не только удивился, но и задумался.

«Что же это получается? – размышлял Квадрат. – Захотелось мне стать домиком, и я стал домиком. Захотелось стать конфетой, и я превратился в конфету. А если я захочу стать, – Квадрат стал напряженно думать, в кого бы ему превратиться, – ну, например, летучей мышью».

– Да, – сказал он себе более решительно, – хочу превратиться в летучую мышь.

Мгновение спустя Квадрат увидел в зеркале ЛЕТУЧУЮ МЫШЬ.



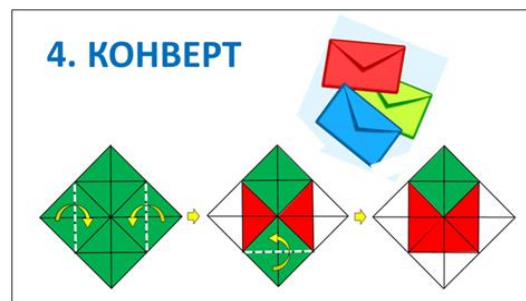
Квадрат радостный ходил по комнате. «Дедушка, как и папа, каждый день заглядывает в почтовый ящик. И очень скоро наступит день, когда он получит письмо и узнает о моем замечательном открытии».

Квадрат представил раскрытый конверт в дедушкиных руках и сразу почувствовал в себе уже знакомые изменения. Теперь ему не нужно было подходить к зеркалу: он был уверен, что превратился в КОНВЕРТ.

«А почему бы мне самому не написать дедушке письмо? Прямо сейчас?» Он взял чистый лист бумаги и написал:

«ДАРАГОЙ ДЕДУШКА ЧИТЫРЕУГОЛЬНИК. СЕВОНЯ Я ЗДЕЛАЛ АТКРЫТИЕ. ЕСЛИ Я ОЧЕНЬ ЗАХАЧУ ТО МАГУ СТАТЬ КЕМ ЗАХАЧУ И ЧЕМ ЗАХАЧУ. ТВОЙ ВНУК КВАДРАТ».

Теперь Квадрат задумался над тем, как отправить письмо.



Во дворе мальчишки играли в паровозики. Одним из «паровозиков» был его сосед. Квадрат схватил письмо и побежал во двор.

– Слышь, Паровозик, надо письмо дедушке отвезти.

– Не могу, – ответил Паровозик, – паровозиков много, а семафором никто не хочет быть. Вот и сталкиваемся все время.

– Давай, я буду Семафором, – сказал Квадрат.

– Ну, тогда другое дело.

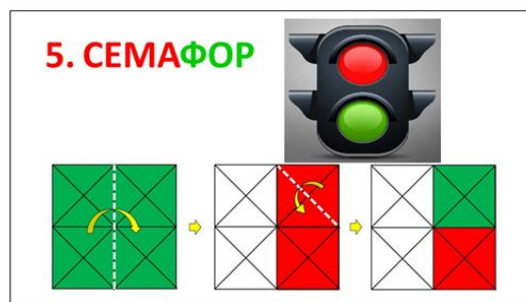
Паровозик схватил письмо и помчался в конец двора. СЕМАФОР еле поспевал за ним. Вдруг Паровозик резко затормозил.

– Все, – сказал он, – дальше не могу, дальше – ремень.

– Какой ремень? – не понял Квадрат.

– Мама так говорит, – пояснил Паровозик, – со двора убежишь – ремня получишь. –

Он вернул Квадрату письмо, выпустил пар и – «чух-чух-чух» – побежал обратно.

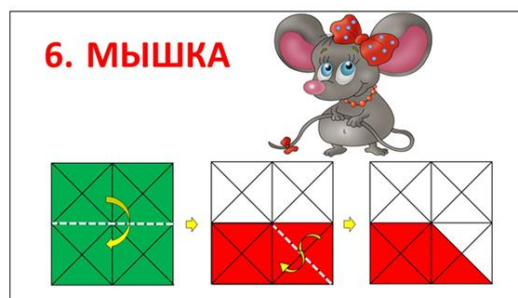


Вообще-то Квадрату мама тоже не разрешала никуда со двора уходить. За двором начинался колючий кустарник, а еще дальше рос густой лес.

Но сегодня был не совсем обычный день, точнее, совсем необычный, и Квадрату хотелось поскорее доставить дедушке письмо. «Превращусь-ка я в мышку» – решил Квадрат, и вскоре мышка схватила зубами письмо и побежала.

Она действительно ловко пробиралась сквозь кустарник, и все было бы наверняка замечательно, если бы у мышки вдруг не зачесались зубки. Она даже остановилась, чтобы немножечко почесать их о письмо, но Квадрат вовремя спохватился.

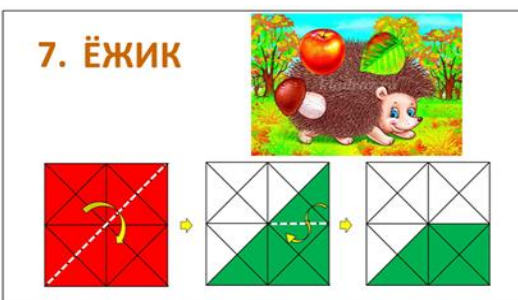
– Ну, нет, – сказал он, – я писал, старался, а она – грызть.



Квадрат вновь стал самим собой. Он сидел среди колючего кустарника и, честно говоря, не знал, как оттуда выбраться. Особенно опасной Квадрату казалась веточка, что раскачивалась прямо над ним. Так и хотелось от ее колючек защититься своими колючками. Но где их взять? «А вот где», – догадался Квадрат и превратился... в ЕЖИКА.

Теперь можно было без опаски наколоть на спину письмо и бежать дальше. Среди кустарника пролежала тропинка, и Квадрат надеялся, что Ежик побежит по ней. Но Ежик повел себя странно. Он бегал от одних зарослей к другим, совершенно не замечая тропинки, и в конце концов, найдя самые темные и колючие кусты, свернулся клубком и уснул.

Причем уснул так быстро, что Квадрат ничего не успел сделать.



Может быть, от того, что звезды такие же колючие, как ежики, а может быть, всем ежикам снятся такие сны, короче, Квадрату приснился необычный сон. Ему приснился...

ЗВЕЗДНЫЙ ДОЖДЬ. Было совершенно непонятно, откуда и куда летели эти звезды, но все они пролетали сквозь него. Это было так здорово, что Квадрату тоже захотелось стать звездочкой. И если бы его дедушка жил не в другом городе, а на другой планете, он был бы звездным почтальоном и сам доставлял бы дедушке письма со своими открытиями.

Проснулся Квадрат, когда что-то кольнуло его в бок. Но он этому не удивился. Он догадался, что во сне превратился в звездочку.



Квадрат сидел в зарослях кустарника и думал о том, что мышка и ежик оказались не очень хорошими почтальонами.

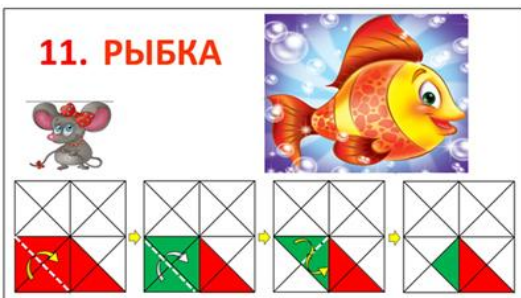
«Башмачок был бы лучше, почему-то решил он. Во всяком случае он шагал бы по тропинке, а не бегал от одних зарослей к другим».

Так оно и случилось: по хорошо протоптанной тропинке с письмом в себе бодро и весело шагал БАШМАЧОК.



Лягушки Квадрату сразу не понравились, но такого коварства он от них, конечно же, не ожидал и в первый момент растерялся. Но только в первый момент, потому что во второй момент он решил проучить их. «Сейчас вы у меня накупаетесь на всю свою оставшуюся жизнь», – мысленно погрозил Лягушкам Квадрат и превратился в ... РЫБКУ. Лодочки не стало, и все, что было в ней, оказалось в воде. Но Квадрат решил во чтобы ни стало спасти письмо.

Рыбка очень старалась: то плавником она его подденет, то носом протащит, то хвостом подтолкнет. В конце концов старания рыбки увенчались успехом: письмо было спасено.



Квадрат и письмо лежали на берегу рядышком. Пока письмо подсыхало на солнышке, Квадрат внимательно изучал небо. Когда идет дождь или низко висят тучи, папа говорит, что погода нелетная. Но сегодня было все наоборот: ярко светило солнышко, и туч совсем не было.

«Значит полетим», – решил Квадрат. Он взял уже подсохшее письмо, прижал его к себе и превратился в САМОЛЕТИК. Но Самолетик стоял на земле и, кажется, совсем не собирался взлететь. «А если пожужжать, – подумал Квадрат, – самолетики, ведь всегда жужжат». И только он произнес «Жжжжж», Самолетик разбежался и взлетел. Самолетик поднимался все выше и выше.



Квадрат наслаждался полетом. И если честно, то на какое-то время он даже забыл про письмо. «Жжжжж» – Самолет поворачивает направо, – «Жжжжжж», – теперь налево, – «Жжжжж», – Самолетик делает круг. И когда Квадрат решил наконец лететь к дедушке, он вдруг почувствовал, что очень устал жужжать. Да-да, именно жужжать. Квадрат попробовал один раз не жужжать, но Самолетик сразу же полетел вниз и даже кувыркнулся.

Квадрат стал посматривать на птичек, что пролетали мимо. «Между прочим, летают без всякого жужжания, – подумал он – а не стать ли мне какой-нибудь птичкой?».

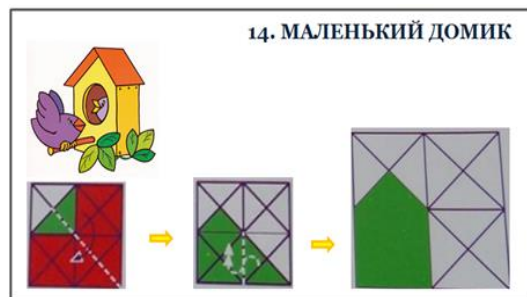
Превращение Квадрата в ПТИЧКУ произошло прямо в воздухе. Птичка подхватила клювом письмо и полетела в сторону больших домов.



Город, к которому подлетела Птичка, и был тем самым городом, в котором жил дедушка. Квадрат был в этом уверен, и это придавало ему сил. Но все равно лететь было нелегко. Все время приходилось махать крыльями, и он так устал, что мысли о еде и отдыхе стали приходить сами собой.

Квадрат знал, что Птицы живут либо в гнездах, либо в маленьких домиках. Квадрату хотелось бы жить в маленьком домике. И еще ему хотелось, чтобы его маленький домик был похож на тот, что стоит у них во дворе и виден из окошка.

Квадрат увлекся. И неожиданно для самого себя на огромной высоте превратился в МАЛЕНЬКИЙ ДОМИК и камнем полетел вниз.



Неожиданно Ворон замолчал.

– А потом, что было потом? – спросил Гео.

– Потом мама читала Квадрату сказки.

Сказки Фиолетового леса, – ответил Ворон и снова замолчал.

И Гео сразу обо всем догадался.

– Я понял, сказал он, – Квадрат – это ты.

– Да, – сказал Ворон, – я представил себя

Вороном и оказался в Фиолетовом лесу, и мама с папой даже не знают, где я.

– А почему ты не вернешься домой? – спросил Гео.

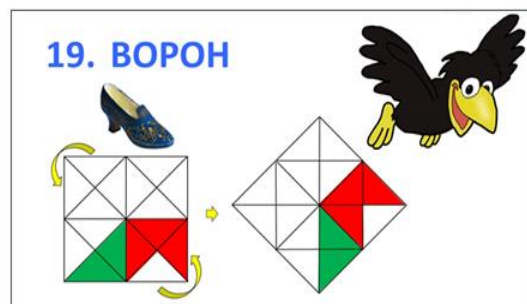
– Я пытался, но Фиолетовый лес не отпускает меня, – ответил Ворон.

– Я помогу тебе, – решительно сказал Малыш. – Я найду выход из Фиолетового леса.

– Это будет нелегко, и в пути тебе понадобится помощь, – сказал Ворон и протянул Гео прозрачные квадраты.

– Что это? – спросил Малыш.

– Это натающие льдинки озера Айс.



Пособие «Цветное поле», сделанное из цветных квадратов из комплекта «Коврограф Ларчик».

Цветное поле

Полотно – прямоугольник 4 м из 48 разноцветных квадратов (белые, фиолетовые, голубые, красные, зеленые, синие, желтые и т.д.).



Игры «Будь внимателен» и «Паучок»: дети становятся на квадратики и запоминают их цвета, педагог дает задания.

Дети становятся вокруг цветного поля, по свистку ребята передвигаются приставными шагами вокруг полотна лицом к нему. Когда свисток прозвучит еще раз, дети быстро становятся на квадратики заданного педагогом цвета.

Варианты движения вокруг полотна могут быть разнообразные: приставными шагами спиной к полотну, легким бегом, быстрым шагом, шагом на носочках или пяточках, прыжками на двух или одной ноге и т.д.

Играя в игру «Будь внимательным», предложить детям встать по сигналу только на те квадраты, которые любит гномик Си (этот гномик отвечает за синий цвет), или на любимые квадраты гномика Желе (желтые квадраты). Это закрепляет не только умение быстро реагировать на сигнал, но и ориентироваться в пространстве, закрепляет знание цветов и развивает память. Образы сказочных героев и использование яркого пособия делают эту игру увлекательной и интересной.

В заключительной части и рефлексии также можно использовать пособие «Цветное поле».

При проведении игры малой подвижности «Паучок» предложить детям перемещаться по игровому полю согласно моим указаниям. Например, сделать шаг левой ногой на одну клетку вперед, правой на две клетки назад, поднять левую руку вверх, правую положить на пояс.

Задания: шагнуть на 2 квадрата вперед, на 2 квадрата вправо, на 1 квадрат назад, на 2 квадрата влево, на 1 квадрат назад. Дети должны вернуться на свои изначальные квадратики. Таких инструкций можно придумать множество.

Эта игра способствует переходу от возбужденного состояния организма ребенка к более спокойному, развивает равновесие, координацию движений, закрепляет умение ориентироваться в пространстве, развивает внимание. При подведении итога занятия предложить детям сесть вокруг Цветного поля и выбрать цвет своего настроения, спросить, почему ребенок его выбрал. Это помогает определить, какие эмоции получил ребенок на занятии.



Или провести игру на релаксацию «Дует, дует ветерок»:

Дует, дует ветерок,

Дует, задувает.

Хрупкие цветочки

Голову склоняют.

Предложить нескольким детям взяться за края поля и медленно его поднимать вверх и вниз, создавая потоки воздуха, а остальным ребятам разместиться под Цветным полем (лечь или сесть). А потом поменяться местами.

4.6. Подвижные игры с использованием технологии «Цветное поле» для второй младшей группы

«Карусель»

Задачи: развивать координационные способности детей и ориентировку в пространстве, воспитывать чувство товарищества и добиваться согласованных действий во время игры.

Ход игры: дети становятся вокруг поля правым/левым боком к Цветному полю, держась за ручку или за ткань Цветного поля. Ходьба по кругу со словами:

Еле, еле, еле, еле

Закрутились карусели,

А потом, а потом,

Все бегом, бегом, бегом,

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите.

Правила игры: выполнять движения в соответствии с текстом. Натягивать Цветное поле так, чтобы ткань не висела.

«Перемена мест»

Задачи: развивать ориентировку в пространстве, координационные и скоростно-силовые способности детей.

Ход игры: дети стоят по кругу, лицом к Цветному полю, руки хватом за цветовой сектор.

Дети произносят слова: «Скучно, скучно нам стоять, не пора ли пробежаться, нам местами поменяться. Раз, два, три».

Воспитатель продолжает и называет любой цветовой сектор – «Красные, беги!».

Дети, стоящие на этом цвете, меняются местами с другими детьми.

Правила игры: меняются местами только дети под названным цветовым сектором, остальные высоко держат Цветное поле. Выигрывает тот, кто быстрее всех из своей команды поменяется местом.

«Солнышко и дождик»

Задачи: развивать скоростные способности и реакцию на заданный сигнал, координационные способности и ориентировку в замкнутом пространстве.

Ход игры: дети становятся лицом к Цветному полю, хватом за ручку или за ткань поля. Воспитатель произносит слово «солнышко», все дети под музыку передвигаются приставным шагом в правую/левую сторону. Воспитатель произносит слово «дождик», все дети прячутся под Цветным полем.

Правила игры: игра повторяется несколько раз. Залезая под Цветное поле, нельзя отпускать ручки или ткань Цветного поля.

4.7. Подвижные игры с использованием технологии «Цветное поле» для средней группы

«Перемена мест»

Задачи: развивать ориентировку в пространстве, координационные и скоростно-силовые способности детей.

Ход игры: дети стоят по кругу, лицом к Цветному полю, руки хватом за цветовой сектор.

Дети произносят слова: «Скучно, скучно нам стоять, не пора ли пробежаться, нам местами поменяться. Раз, два, три».

Воспитатель продолжает и называет любой цветовой сектор – «Красные, беги!».

Дети, стоящие на этом цвете, меняются местами с другими детьми.

Правила игры: меняются местами только дети под названным цветовым сектором, остальные высоко держат Цветное поле. Выигрывает тот, кто быстрее всех из своей команды поменяется местом.

«Мышеловка»

Задачи: развивать у детей скоростные и скоростно-силовые способности, способность ориентироваться в пространстве в условиях ограничения двигательной деятельности.

Ход игры: группа детей делится на две команды.

Первая команда («Мышеловка») встает вокруг поля, держась рукой за поле, поднимая Цветное поле вверх.

Вторая команда («Мыши») пробегают под поднятым Цветным полем.

По сигналу (выключив музыкальное сопровождение) первая команда детей приседает, накрывая игроков-«мышей».

Правила игры: игроки, оказавшиеся в «мышеловке» под Цветным полем, выбывают из игры.

После этого игра продолжается с включением музыкального сопровождения.

Потом игроки меняются ролями.

Игру можно усложнить, меняя виды передвижения игроков под полем:

- в полуприседе;
- в глубоком приседе;
- на четвереньках;
- парами (держась за руки) и т.д.

«Солнышко и дождик»

Задачи: развивать скоростные способности и реакцию на заданный сигнал, развивать координационные способности и ориентировку в замкнутом пространстве.

Ход игры: дети становятся лицом к Цветному полю, хватом за ручку или за ткань поля. Воспитатель произносит слово «солнышко», все дети под музыку передвигаются приставным шагом в правую/левую сторону. Воспитатель произносит слово «дождик», все дети прячутся под парашютом.

Правила игры: игра повторяется несколько раз. Залезая под парашют, нельзя отпускать ручки или ткань парашюта.

4.8. Подвижные игры с использованием технологии «Цветное поле» для старшей группы

«Художник»

Задачи: развивать скоростные способности, способность реагировать на заданный звуковой сигнал.

Ход игры: выбирается один водящий («художник»). Остальные игроки становятся по кругу, выбирая цветовой сектор поля. Игроки, держась за поле, ходят по кругу, произнося слова:

*Мы фломастеры цветные,
Все ребята удалые,
Желтый, красный, голубой,
Выбирай себе любой!*

После этих слов ребята останавливаются, а водящий («художник») называет цветовой сектор. Все игроки, которые стоят под названным сектором, начинают вместе с водящим бегать вокруг поля под музыку.

По сигналу (выключение музыки или свисток) игроки стараются как можно быстрее занять свободное место определенного цветового сектора. Если водящий («художник») быстрее займет свободное место, он становится игроком, а выбывший игрок становится водящим («художником»).

Правила игры: игроков должно быть больше, чем цветовых секторов. Если играющих очень мало, можно исключить один или два сектора.

«Цветные птички»

Задачи: развивать скоростные способности детей, способность реагировать на заданный звуковой сигнал.

Ход игры: выбирается один водящий. Остальные игроки «цветные птички» становятся по кругу, выбирая цветовой сектор поля. Игроки, держась за поле, ходят по кругу, произнося слова:

*Мы цветные птички,
Любим мы скакать,
Высоко летать,
Раз, два, три!*

После этих слов ребята останавливаются, а водящий называет цветовой сектор – «Синие, лети!». Все игроки, которые стоят под названным сектором, начинают вместе с водящим летать вокруг Цветного поля под музыку.

По сигналу (выключение музыки или свисток) игроки стараются как можно быстрее занять свободное место определенного цветового сектора. Если водящий быстрее займет свободное место, он становится игроком, а выбывший игрок становится водящим.

Правила игры: игроков должно быть больше, чем цветовых секторов. Если играющих очень мало, можно исключить один или два сектора.

«Летающие перышки»

Задачи: развивать координационные способности детей, согласованность движений в командном задании.

Ход игры: дети стоят по кругу, держась за Цветное поле. На Цветном поле лежат перышки. Плавно поднимать и опускать Цветное поле, не давая перышкам вылететь из Цветного поля.

Игра «Пустое место»

Задачи: развивать быстроту реакции, ловкость, скорость, внимание.

Ход игры: дети, встав вокруг Цветного поля, выбирают считалкой водящего.

Пример считалки:

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

Дети, держась правой рукой за поле, двигаются по часовой стрелке, а водящий идет в противоположную сторону со словами:

*Вокруг домика хожу
И в окошечко гляжу,
К одному я подойду
И тихонько постучу
Тук-тук-тук...*

Все дети останавливаются. Ребенок, возле которого остановился водящий, спрашивает: «Кто пришел?». Водящий называет имя ребенка и продолжает:

*Ты стоишь ко мне спиной,
Побежим-ка мы с тобой.
Кто из нас молодой
Прибежит быстрее домой?*

Водящий и ребенок бегут вокруг поля в противоположные стороны. Выигрывает тот, кто первым займет пустое место у поля.



5. ПРОВЕДЕНИЕ ФИЗКУЛЬТУРНЫХ ЗАНЯТИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТЕХНОЛОГИИ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. ВОСКОБОВИЧА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ «ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ» ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ОРГАНИЗАЦИЙ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Игры В.В. Воскобовича можно использовать в разных частях физкультурного занятия.

У детей младшего дошкольного возраста наглядно-действенное мышление, поэтому с детьми этой возрастной группы в вводной части можно использовать карточки с изображением сказочных персонажей методики познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса» (прил. 1). Дети смотрят на них и стараются им подражать.

Например, увидев карточку с изображением Капитана Гуся, подражают его походке, вытягивают шею, распрямляют спину. Увидев изображение Пчелки Жужи, летают, как она, вытянув руки-крылья в стороны. Детям очень нравится образ Лягушонка Матроса, они с удовольствием подражают ему, весело прыгают как он, энергично отталкиваясь от пола.

У детей старшего дошкольного возраста словесно-образное мышление, поэтому им достаточно назвать имя сказочного героя.

Технология «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича успешно применяется в основной части физкультурного занятия. Для детей старшего дошкольного возраста можно составить комплекс общеразвивающих упражнений. Комплекс помогает не только вызвать интерес к выполнению общеразвивающих упражнений, но и развивает память, внимание, ассоциативное мышление детей.

Героями развивающей среды «Фиолетовый лес» являются гномики разных цветов.

1. «Собери домик».
2. «Собери следы».
3. «Укрась поляну».
4. «Укрась дерево» и т.д.
5. «Разноцветная полянка».
6. «Кто быстрее» и т.д.

5.1. Примерный конспект физкультурного занятия «Ворон Метр в гостях у ребят» во второй младшей группе

Место проведения: физкультурный зал.

Интеграция образовательных областей: физическое развитие, социально-нравственное развитие.

Цели: укрепление здоровья детей, создание условий для привития интереса к физической культуре.

Задачи:

– **образовательные:** формировать умение детей ходить и бегать небольшими группами, за педагогом, ходить по наклонной доске, умение

ходить и бегать, не наталкиваясь друг на друга, с согласованными, свободными движениями рук и ног, метание мяча друг другу, умение пролезать в обруч, сохраняя равновесие, прыжкам на месте;

– *развивающие*: развивать стремление играть в подвижные, малоподвижные игры с простым содержанием, понимание речи и активизировать словарь путем проговаривания несложных фраз;

– *воспитательные*: воспитывать умение соблюдать элементарные правила игры, вызывать у детей эмоциональный отклик на игровую деятельность и желание участвовать в ней.

Методы и приемы:

– *наглядные*: показ действий, игрушек;

– *словесные*: вопросы наводящие, подсказывающие, объяснение, словесные упражнения, оценка детской деятельности;

– *практические*: игровые упражнения.

Виды детской деятельности: двигательная, коммуникативная, игровая.

Материалы и оборудование: игрушки: белка, доска, скамейка, обручи.

Предварительная работа: знакомство с подвижными играми, ходьба и бег за педагогом.

Ход деятельности

Педагог. Здравствуйте, ребята! Сегодня в гости к вам я пришла не одна, посмотрите, кто это. (*Показывает на Ворона Метра.*) Подойдите, поздоровайтесь с ним.

Дети, Метр заскучал, давайте мы с ним поиграем. Метр нас зовет к себе в гости в Фиолетовый лес. Вставайте за мной по одному и пойдем друг за другом.

Подвижная игра «По ровненькой дорожке»

По ровненькой дорожке,

По ровненькой дорожке,

В лесок шагают ножки.

Раз-два, раз-два. (*Обычная ходьба.*)

По камешкам, по камешкам,

По камешкам, по камешкам... (*Прыжки на двух ногах с продвижением вперед.*)

В ямку – «Бух»! (*Прыжок в глубину, затем подняться – «вылезти из ямы».*)

«Заблудились»

Если потеряемся, мы не растеряемся –

Знаем, друга как позвать:

Будем мы «Ау!» кричать.

Общеразвивающие упражнения с Вороном Метром

«Ворон пляшет». И.п. – ноги слегка расставлены, руки внизу. Развести руки в стороны, приподнять плечи вверх, опустить, сказать: «Карр».

«Ворон качается». И.п. – ноги на ширине плеч, руки на поясе. Наклониться вправо-влево, выпрямиться.

«Прыжки». И.п. – ноги слегка расставлены, руки на поясе. Выполнить прыжки на месте на двух ногах.

Педагог. А теперь я хочу проверить, какие вы ловкие.

«Попрыгунчики» – спрыгивание со скамейки.

«Дорожки»:

Ходьба по ребристой доске.

Ходьба по наклонной доске.

Ворон Метр с нами хочет поиграть.

Подвижная игра «Помоги Ворону собрать листочки»

Ворон гулял по Фиолетовому лесу и увидел много красивых листочков. Они ему так понравились, что Метр решил украсить листочками свой дом. Но сам он никак не мог справиться. Давайте поможем Ворону.

Листочки развешены по всему Фиолетовому лесу, их можно раздать детям или, чтобы совместить занятие с физическим развитием, листочки можно разбросать на полу. И тогда дети будут подходить, наклоняться и поднимать их.

Проводится спокойная игра **«Найди Ворона Метра».**

Ребята, пока мы ходили, наш Ворон спрятался, давайте его поищем.

Нашли, молодцы. А теперь нам пора возвращаться в группу.

Игра на релаксацию

Предложить детям разместиться под Цветным полем, педагоги медленно его поднимают вверх и вниз, создавая потоки воздуха.

«Дует, дует ветерок»

Дует, дует ветерок,

Дует, задувает.

Хрупкие цветочки

Голову склоняют.

А теперь нам пора возвращаться в группу. Давайте попрощаемся с Вороном и скажем ему спасибо.

Ходьба стайкой за педагогом в обход зала, садимся в «автобус» и едем в группу.

5.2. Примерный конспект физкультурного занятия «Юные помощники Гномиков» в средней группе

Цель: формирование у дошкольников интереса к занятиям физической культурой.

Задачи:

– *образовательные:* упражнять в осознанном, активном с должным мышечным напряжением выполнении всех видов упражнений (основных движений, общеразвивающих упражнений);

– *развивающие:* развивать физические качества: координацию, гибкость, быстроту реакции, скорость одиночных движений, выносливость; творчество в двигательной деятельности;

– *воспитательные:* воспитывать навыки сотрудничества, взаимопомощи.

Методы и приемы: метод упражнений с четко заданной программой действий; игровой; словесный (объяснение, инструкция, команда); стимулирования и мотивации (создание ситуаций успеха, занимательности, поощрения).

Предварительная работа: чтение сказок о Фиолетовом лесе, беседа о жителях Фиолетового леса, «Твори добро».

Материалы и оборудование: письмо от гномов, макет «Фиолетовый лес», геометрические фигуры, гномы Фиолетового леса, обручи, «бревна», «кочки».

Ход деятельности

Педагог. Ребята! К нам пришло волшебное письмо. Чтоб узнать, что в нем, надо назвать форму конверта и цвет. Кто поможет? (*Дети называют форму и цвет.*)

Ребята, вы молодцы! Это письмо нам написали наши друзья – Гномы. Они просят нас помочь им из геометрических фигур собрать елку и украсить ее. Без нашей помощи у них не будет праздника.

Я вам предлагаю отправиться в путешествие. И наша команда будет называться «Спасательный отряд!».

На коврографе разбросаны фигуры, давайте соберем из них елку.

Из каких фигур и какого цвета у нас получится елка? (*Треугольники зеленого цвета.*)

Давайте с вами нарисуем эти треугольники.

Общеразвивающие упражнения без предметов

И.п. – руки на пояс, ноги на ширине плеч; 1 – руки в стороны; 2 – руки вверх, подняться на носки; 3–4 – в и.п.

Вот и мы с вами нарисовали свою елку.

Предлагаю ее украсить.

Какие фигуры на коврографе вы видите и каких размеров?

(*Круг большой красного цвета, круг маленький синего цвета.*)

Куда мы с вами повесим эти шары?

Правильно, маленькие в правый и левый верхний угол, большие шары пониже и тоже по разным углам.

Давайте мы с вами на нашей елке тоже развесим шары.

И.п. – 1 – поднялись на носки, руки вправо-вверх; 2 – и.п.; 3 – поднялись на носки, руки влево-вверх; 4 – и.п.

Теперь большие шары красного цвета, давайте ими украсим середину елки.

И.п. – руки на пояс; 1 – наклон влево; 2 – и.п.; 3–4 – в другую сторону.

Ребята, посмотрите, какие геометрические фигуры у нас остались и какого цвета и размера?

У нас с вами есть желтый овал большого размера и овал поменьше розового цвета.

Мы их повесим на низ елки. Желтый овал в правый нижний угол, розовый в левый нижний угол.

И.п. – руки на пояс; 1 – наклон вправо; 2 – и.п.; 3–4 то же в другую сторону.

Посмотрите, какая яркая и нарядная у нас елка. Гномы будут довольны.

Но у нас остались еще фигуры, назовите их. (*Прямоугольники белые.*)

Как вы думаете, что это за прямоугольники?

Да, это новогодние подарки. Давайте их поставим под елку.

И.п. – о.с.; 1 – присели, руки вперед; 2 – и.п.

Вот мы справились с просьбой Гномов. (*На коврографе появились радостные гномы.*)

Ребята, посмотрите они рады, давайте с ними попрыгаем и порадуемся!

И.п. – руки на пояс. Прыжки на двух ногах на месте.

Гномы нас просят с ними погулять по Фиолетовому лесу.

ОВД поточным способом.

Ходьба по бревнышкам, прыжки из обруча в обруч.
Подлезание в тоннель, перешагивание через препятствия.

Подвижная игра «Гномики и домики»

Все игроки делятся на тройки, в каждой из которых два человека изображают «домик», подняв руки вверх, а третий – гномика, который живет в домике. *(Находится под поднятыми руками своих друзей.)*

Педагог. «Гномики меняются домиками!». После этих слов гномики покидают домики, и ведущий старается занять один из освободившихся домиков. Если у него это получилось, то он становится «гномиком», а бездомный «гномик» – ведущим. Игра продолжается.

В своих тройках, до того, как прозвучат слова ведущего, можно назначить нового гномика. Тогда все участники смогут побегать, и ни один из «гномиков» сильно не устанет.

Подвижная игра «Великаны и гномы»

Водящий (чаще всего взрослый) объясняет ребятам, что он может произносить только слова «великаны» и «гномы». При слове «великаны» все должны подняться на носки и поднять руки. А при слове «гномы» все должны присесть пониже. Тот, кто ошибается – выбывает из игры.

Конечно, водящий хочет добиться, чтобы игроки ошибались. Для этого он вначале произносит слова «великаны» громко и басом, а «гномы» – тихим писклявым шепотом. А потом, в какой-то момент – наоборот. Или произнося «великаны», водящий приседает, а говоря «гномы» – поднимается на носочки.

Заключительная часть

Ребята, вы молодцы! Вы настоящие спасатели. Благодаря вам у Гномов будет праздник.

5.3. Примерный конспект игрового занятия по физическому развитию «Приключения в Фиолетовом лесу» для старшей группы (5–6 лет)

Цель: формирование у дошкольников интереса к занятиям физической культурой.

Задачи:

– *образовательные:* упражнять в осознанном, активном с должным мышечным напряжением выполнении всех видов упражнений (основных движений, общеразвивающих упражнений);

– *развивающие*: развивать физические качества: координацию, гибкость, быстроту реакции, скорость одиночных движений, выносливость; творчество в двигательной деятельности;

– *воспитательные*: воспитывать навыки сотрудничества, взаимопомощи.

Методы и приемы: метод упражнений с четко заданной программой действий; игровой; соревновательный; словесный (объяснение, инструкция, команда); стимулирования и мотивации (создание ситуаций успеха, занимательности, поощрения).

Предварительная работа: разучить походную песню «Гимн Светлячка», создать презентацию «Фиолетовый лес и его обитатели».

Материалы и оборудование: мячи по количеству детей, гимнастические скамейки, дуги, пенечки, цветные камешки, тоннель, гимнастические палки по количеству детей.

Ход деятельности

Педагог. Дети, вы любите путешествовать? (*Ответы детей.*)

Педагог. Тогда предлагаю отправиться в поход в осенний лес с нашей походной песней «Гимн Светлячка». (*Текст взят из интернета на мотив песни «Мы рождены, чтоб сказку сделать былью», музыка Юлия Хайта.*)

Педагог. Раз, два – запевай! (*Дети входят в зал маршем.*)

Как огоньки горят в лесу листочки,
Светясь в осенний радостный денек,
И веселят под елочкой грибочки,
Когда в поход идет наш «Светлячок».
Нас манят шишки, желуди, дубочки,
Костра игривый, смелый огонек,
И рады все пригорочки и кочки,
Когда в поход идет наш «Светлячок».

Припев:

Мы столько дорог прошагали,
Почти не устали в пути,
Так много всего повидали,
А сколько еще впереди!

По периметру зала выполняется ходьба (марш из балета «Конек-Горбунук» Ц. Пуни).

Путь наш будет пролегать по узкой тропинке (ходьба на носочках, на пяточках);

через густой кустарник (ходьба в полуприседе);

перешагиваем через коряги (шагать, высоко поднимая ноги);

по извилистой тропинке, обегая пеньки (бег «змейкой»).

Включается проектор, на стене изображение Фиолетового леса.

Педагог. Какой необычный лес! Посмотрите, какие деревья растут: ни березы и ни сосны. Они даже цвета необычного – фиолетовые!

Хотите продолжить путешествие по Фиолетовому лесу? (*Ответы детей.*)

Педагог. Для начала выполним разминку:

«Выполним разминку, держим ровно спинку.

Встанем смирно, без движения –

Начинаем упражнения...».

Общеразвивающие упражнения «Походная разминка»

«*Определим погоду*». И.п.: о.с. Встать на носочки, потянуться, вернуться в и.п. (5–6 раз).

«*Наденем рюкзак*». И.п.: о.с., руки к плечам. Выполнять круговые движения рук вперед и назад (5–6 раз).

«*Определим направление движения*». И.п.: о.с., поднести руку ко лбу. Выполнять повороты вправо и влево (6 раз в каждую сторону).

«*Завяжем кеды*». И.п.: о.с. Наклоны к правой и левой ноге (5–6 раз к каждой ноге).

«*Тренируем ноги*». И.п.: о.с. Прыжки на двух ногах.

Педагог. Молодцы, ребята! Мы с вами натренировали ноги, размяли мышцы рук и спины, можем отправляться дальше.

«**Идем в поход**» (*ходьба по кругу*)

Педагог. Для выполнения заданий перестраиваемся в две колонны.

Голос за кадром. Кто это шумит в нашем лесу?

Дети. Мы, дети из детского сада отправились в поход в осенний лес, а попали в Фиолетовый.

Педагог. А вы кто?

Голос. Я – Незримка Всюсь.

Педагог. А кто такой Незримка?

Голос. Незримки – это те, кто правят сегодня в Фиолетовом лесу.

Педагог. Почему вы Незримки?

Голос. Потому что нас не видно. Попали к нам в лес, теперь не выберетесь из него, пока не справитесь со всеми испытаниями, которые приготовили для вас жители нашего леса.

Педагог. Мы все преодолеем, правда, ребята?

Дети. Да!

На экране изображение игрового персонажа – жителя Фиолетового леса пчелки Жужжи.

Незримка. В нашем лесу живет пчелка Жужа. Необходимо помочь ей собрать нектар с цветов. На полянку к Жуже можно попасть, пройдя по висячему мосту. Становитесь друг за другом, посмотрим, какие вы дружные и трудолюбивые.

Основные виды движений

1 испытание «Трудолюбивая пчелка»

Дети встают друг за другом, проходят по узкой стороне скамейки, собирают мячики и несут их в корзину (переносят нектар с цветов).

Педагог. Как много нектара вы собрали для пчелки Жужи, она осталась довольна.

На экране изображение игрового персонажа Ворона Метра – жителя Фиолетового леса.

Незримка. Отправляемся дальше. Возле пещеры вас ждет Ворон Метр. Через нее сложно пробраться, потому что там темно и страшно.

2 испытание «Пещера» (лазание через тоннель)

Педагог. Дети, вы готовы? Не испугаетесь спуститься в пещеру? (Ответы детей.)

Педагог. Конечно, ведь вы смелые и бесстрашные.

На экране изображение игрового персонажа Королевы Мураны – жителя Фиолетового леса.

Незримка. В вашей помощи нуждается Королева Мурана. Она просит вас помочь жителям из страны Муравии, заготовить хворост для постройки муравейника.

Педагог. Много хвороста за болотом. Прыгая по кочкам, нужно перебраться через болото, взять одну хворостину (гимнастическая палка) и вернуться по островкам обратно.

Дети выполняют 3 испытание «Муравейник».

Педагог (после выполнения задания). Королева Мурана и ее поданные муравьи благодарят вас. Теперь они смогут приступить к постройке своего прочного, высокого и уютного муравейника.

На экране изображение игрового персонажа паука Юка – жителя Фиолетового леса.

Незримка. Еще один житель Фиолетового леса – паук Юк приготовил вам самое сложное испытание. Сможете ли вы перебраться через его паутину? (Ответы детей.)

Педагог. И заодно проверим, прочную ли паутину сплел Юк.

4 испытание «Паутина» (*Дети пролезают между сплетенными в форме паутины веревками.*)

Педагог. Крепкая паутина, плотно сплетена. Но вам все удалось, вы справились. Ловкие ребята!

На экране изображение игрового персонажа гусеницы Фифы – жительницы Фиолетового леса.

Незримка. Гусеница Фифа предлагает вам превратиться в большую гусеницу.

Педагог. Дети,стройтесь цепочкой, руки положите на плечи впереди стоящего. Под музыку («Большие и маленькие ноги», обр. В.Г. Агафонникова) начинаем двигаться.

5 испытание – подвижная игра «Гусеница»

На экране изображение журчащего ручья.

Педагог. И осталось нам последнее испытание.

Незримка. В лесном ручье много драгоценных камней. Достаньте их из воды, не прибегая к помощи рук (пальцами ног).

6 испытание – малоподвижная игра «Ручей»

(CD-диск «Малыш у Реки». Классика для малышей.)

Педагог. Посмотри, Незримка, сколько драгоценных камней ребята достали. Ни одного камешка в ручье не оставили.

Незримка. И откуда вы взяли такие ловкие и смелые? Со всеми испытаниями справились! Придется вас наградить да домой отпустить.

Незримка угощает детей (леденцы – цветные льдинки из озера Айс).

Дети выходят из зала с походной песней «Гимн Светлячка».

5.4. Примерный конспект физкультурного занятия «Отбор спортсменов в Фиолетовый лес» в подготовительной группе

Цели: развитие двигательной активности, укрепление и сохранение здоровья через физкультурное занятие.

Задачи:

– *оздоровительные:* развивать крупную и мелкую мускулатуру рук, ног, туловища; укреплять мышцы ног и свода стопы;

– *образовательные:* закрепить навыки перестроения в 2 и более колонны; упражнять в беге спиной, не наталкиваясь друг на друга; развивать внимание, ловкость, быстроту реакции, внимание, координацию, силу;

– *воспитательные:* воспитывать самостоятельность, активность, создавать условия у детей двигательного творчества.

Ход деятельности

Вход детей в зал, построение на приветствие.

Педагог. Равняйся, смирно! Физкультпривет! Ребята, сегодня к нам на занятие пришел наш давний знакомый гном Зеле. И сообщил, что в Фиолетовом лесу состоятся соревнования, а у них нет спортсменов. Он посмотрит, как вы занимаетесь, как выполняете команды и в конце выберет самых ловких, быстрых, спортивных и дисциплинированных в свою команду для участия в соревнованиях. Ну что, готовы?

Дети. Да!

Педагог. Тогда, направо, за направляющим по залу шагом марш! Раз, два...

Разминка (5–7 мин).

Ходьба: без задания; на носках – руки вверх; на пятках – руки за головой в замке; в полном приседе – руки на коленях.

Бег: без задания; с изменением направления; боковым галопом.

Восстановление дыхания.

Дети берут палки из корзины и становятся в шеренгу по росту.

Педагог. Молодцы, все справились! (*Отметить детей, у которых не все получается.*) Двигаемся дальше.

Основная часть (15–20 мин)

Перестроение в 3–4 колонны.

Общеразвивающие упражнения с Цветным полем

ОРУ с дидактическим пособием «Цветное поле»:

1) и.п. – о.с. поле держим двумя руками, руки опущены; 1 – поднимаем руки вверх, выполняем взмах, образуя купол; 2 – опускаем руки вниз, поле опускается (8 раз);

2) и.п. – стоим боком, держим поле левой рукой, правая рука на поясе, ноги на ширине плеч; 1 – наклон в левую сторону и при наклоне коснуться правой рукой левой руки; 2 – и.п. (6–8 раз);

3) и.п. – сидя на полу лицом к полю, ноги разведены в стороны, руки на поясе; 1 – наклон вперед, коснуться поля; 2 – и.п. (6–8 раз);

4) и.п. – легли на живот, двумя руками держим поле, руки вытянуты вперед, ноги вместе; 1 – одновременно поднимаем прямые руки и ноги «золотая рыбка»; 2 – и.п. (6–8 раз);

5) и.п. – о.с., поле держим двумя руками, руки опущены; 1 – приседаем, руки вперед; 2 – и.п. (6–8 раз);

6) и.п. – о.с., руки на поясе; прыжки «звездочка»: ноги врозь, ноги вместе, руки на поясе;

7) ходьба и бег по кругу (вокруг поля).

Игра «Карусель» с полем;

8) упражнение на восстановление дыхания. Вверх-вниз с полем (в медленном темпе поднимаем (вдох) и опускаем (выдох) поле).

Основные виды движений:

1. Поочередное насакивание на степ и спрыгивание с него, руки на поясе.

2. Ползание с опорой на локти, отталкиваясь каннелями под Цветное поле.

***Педагог.** Молодцы, все справились! (Отметить детей, у которых не все получается.) Двигаемся дальше.*

Заключительная часть (5 мин)

Подвижная игра «Мы сами посадили Фиолетовый лес»

***Игровая ситуация.** Дети гуляли и пришли на пустое поле, там было скучно и неинтересно, они встретили Ворона Метра, и он попросил их помочь посадить Фиолетовый лес. Педагог дает инструкцию посадить лес согласно схеме: прикрепить лужайку, озеро, дерево, солнце, облака, траву.*

Игра малой подвижности «Паучок». Предложить детям перемещаться по игровому полю согласно моим указаниям. Например, сделать шаг левой ногой на одну клетку вперед, правой на две клетки назад, поднять левую руку вверх, правую на пояс.

Задания: шагнуть на 2 квадрата вперед, на 2 квадрата вправо, на 1 квадрат назад, на 2 квадрата влево, на 1 квадрат назад. Дети должны вернуться на свои изначальные квадратики. Таких инструкций можно придумать множество.

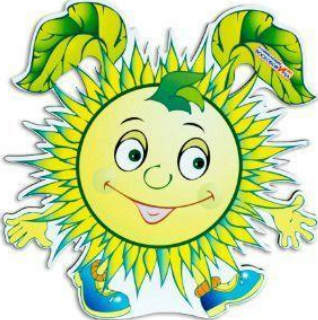
***Педагог.** Ребята, вы все молодцы, так хорошо позанимались! Гному Зеле вы очень понравились, и он вас всех берет в свою команду спортсменов Фиолетового леса. А сейчас узнаем, какие задания для вас были трудными, а какие легкими. Сделаем мы это следующим образом: те, кому было трудно выполнять упражнения, делают три шага вперед. Ну а тем, кто легко справлялся со всеми упражнениями, похлопайте в ладоши.*

***Педагог.** Ребята, гном Зеле поздравляет вас с успешным зачислением в команду спортсменов Фиолетового леса, вручает вам памятные значки и прощается с вами до следующей тренировки. Налево, в группу шагом марш! (Значки передаются воспитателю.)*

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

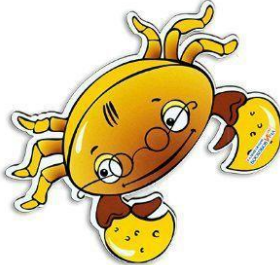
1. Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3–7 лет «Сказочные лабиринты игры». Кн. 1. Методика. – СПб., 2003.
2. Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3–7 лет «Сказочные лабиринты игры». Кн. 2. Описание игр (1991–1999 гг.). – СПб., 2003.
3. Воскобович В.В., Мёдова Н.А., Файзуллаева Е.Д. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры». – СПб., 2017.
4. Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5–7 лет).

Сказочные персонажи «Сказки Фиолетового леса»

№ п/п	Сказочные персонажи, целесообразность присутствия сказочного героя в пособии	Описание функции сказочного персонажа в игровом пособии В.В. Воскобовича
1	Малыш Гео – сказочный персонаж (игровое пособие «Фиолетовый лес» стимулирует интерес к занятиям). На примере персонажа дети учатся быть смелыми в познании окружающего мира 	Малыш Гео – сказочный герой, житель Фиолетового леса и очень любознательный персонаж в игровой развивающей методике Воскобовича, которая побуждает ребенка к новым исследованиям и свершениям. Герой фигурирует в сказках «Малыш Гео, Ворон Метр и я – дядя Слава, или Сказка об удивительном Геоконте», «Нетающие льдинки озера Айс», «Тайна поляны чудесных цветов», «Как малыш Гео получил подарок» и др.
2	Лопушок – забавный и веселый персонаж из сказок «Фиолетового леса». Сказочный персонаж поможет развитию логического и пространственного мышления, мелкой моторики, речи, воображения, познакомит с основами математики и поможет приобрести навыки счета	Персонаж методики «Сказочные лабиринты игры», Лопушок обитает на Ковровой полянке и поможет малышам познакомиться игровым комплектом «Ларчик», играми интеллектуально-творческой технологии «Игровизор», «Геокоонт-конструктор» 
3	Веселый китенок Тимошка – сказочный персонаж, который поможет научить малышей считать, сравнивать, различать размер, цвет и величину предметов, познакомит с геометрическими формами	Сопровождает развивающую авторскую игру В. Воскобовича «Чудо-крестики» 
4	Жужа является персонажем пособия В. Воскобовича, с ее помощью ребенок сможет отправиться в интересные и захватывающие приключения в	Забавная пчелка по имени Жужа – сказочный персонаж, который поможет вам организовать игровое пространство для использования развивающих и обучающих авторских игр В. Воскобовича

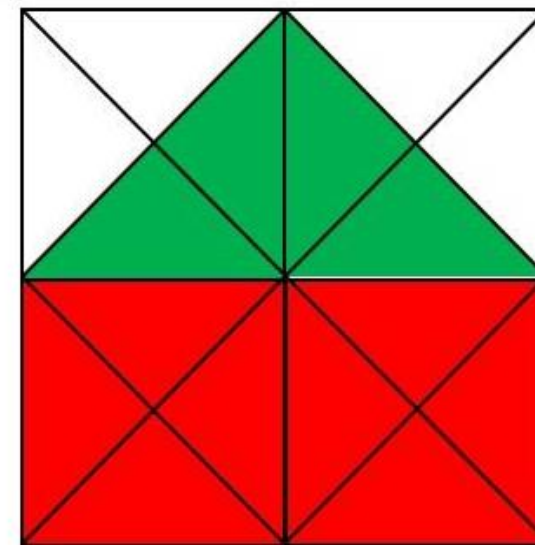
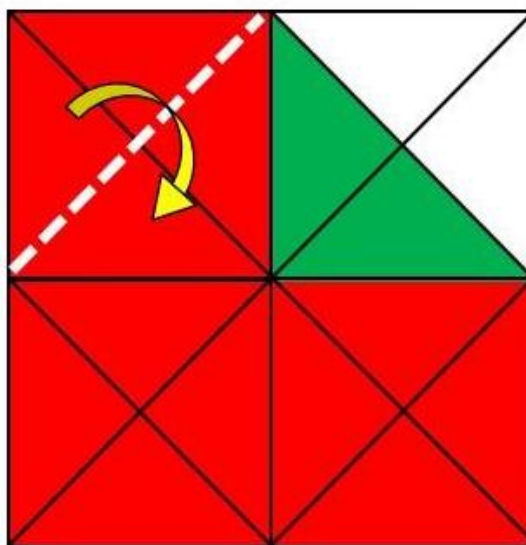
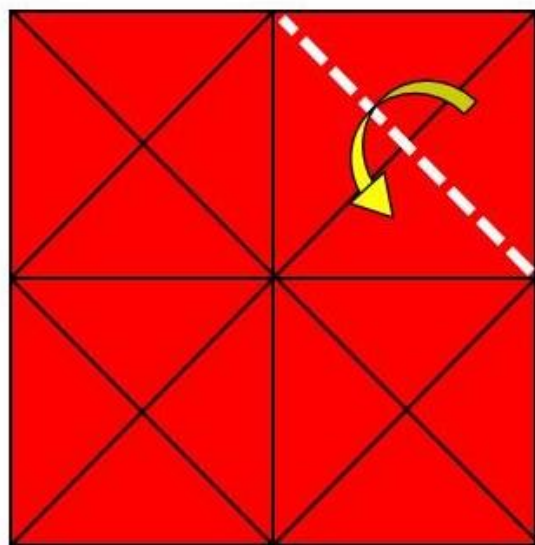
	Фиолетовом лесу – особом игровом и развивающем пространстве. В игровой форме сможет познакомиться с цифрами и буквами, разовьет свое логическое и пространственное мышление	
5	Гусеница Фифа – персонаж «Фиолетового леса», направленный на развитие воображения, логического мышления, умения ориентироваться в пространстве	Вместе с гусеницей Фифой малыш познакомится с Ларчиком и сможет выполнить интересные задания в игре «Шнур-малыш» и в других авторских пособиях В. Воскобовича 
6	Галчонок Каррчик – один из персонажей, направленных на развитие логического и пространственного мышления, воображения и речи. Использование на занятиях галчонка Каррчика поможет создать игровую атмосферу и привлечь внимание ребенка к выполнению заданий	Один из персонажей развивающей авторской методики В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» и используется при работе с играми «Чудосоты» и «Чудо-крестики» 
7	Этот сказочный персонаж привлечет внимание ребенка к выполнению различных задач, направленных на развитие логического и пространственного мышления, изучение геометрических форм и развитие воображения	Крутик По – обитатель волшебного Фиолетового леса. Этот сказочный персонаж поможет вам познакомить ребенка с развивающей игрой В. Воскобовича «Логоформочки» и с другими игровыми пособиями из авторской методики «Сказки Фиолетового леса» 
8	С его помощью и основываясь на сказочную историю, входящую в состав этих игр, вы сможете погрузить ребенка в игровую среду, способствующую развитию логического и простран-	Фигурка медвежонка Мишика поможет вам в использовании таких развивающих авторских игр В. Воскобовича, как «Чудо-соты» и «Чудо-крестики»

	ственного мышления, воображения, фантазии, навыков конструирования и ориентирования в пространстве	
9		Магнолик – это волшебный персонаж сказок Фиолетового леса. Фигурка изготовлена из фанеры, имеет крепления на липучке и магните, что позволит прикреплять ее к «Коврографу Ларчик», Фиолетовому лесу, магнитной доске
10	Околесик – сказочный персонаж развивающей среды В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», которая помогает в развитии логического мышления, памяти, пространственного воображения и фантазии	Околесик просто обожает сложные лабиринты, поэтому-то он и стал главным действующим персонажем в играх «Геовизор», «Игровизор» и «Лабиринт игр» 
11	Сказочные персонажи – гномики Черныш, Бельш и Сержик дополнят игровое пособие В.В. Воскобовича «Радужные гномы» и помогут ребятам закрепить названия трех цветов: черного, белого и серого	Гномики подойдут для использования с пособием «Коврограф Ларчик» 
12	Луч Владыка – еще один персонаж игровой среды «Сказки Фиолетового леса», в основе которой лежит авторская развивающая методика В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»	Главной особенностью этой методики является то, что приобретение и совершенствование новых знаний и умений у малыша происходит через игру и сказку. Ребенок не просто выполняет предложенные ему задания, а помогает сказочным персонажам преодолевать

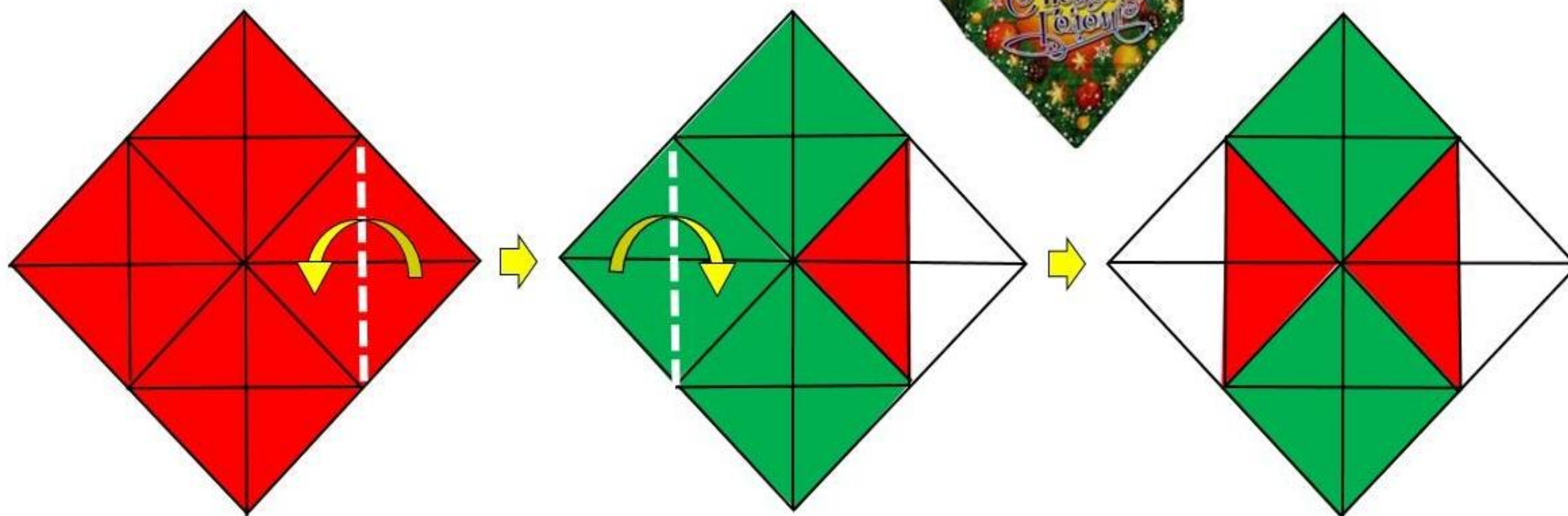
		различные трудности и препятствия, находя решения для задач и проблем. Сказочный персонаж Луч Владыка поможет вам погрузить ребенка в сказочную атмосферу во время занятий с развивающей игрой «Геококт»
13	Ворон Метр – один из сказочных игровых персонажей, сопровождающих авторскую методику В. Воскобовича. Как и остальные герои Воскобовича, он обитает в Фиолетовом лесу и готов стать для детей веселым и надежным спутником в захватывающем путешествии по «Сказочным лабиринтам игры»	Игровой персонаж Ворон Метр станет сказочным дополнением к обучающей игре «Двухцветный квадрат» 
14	Краб Крабыч – сказочный персонаж, обитающий на Чудо-острове в Фиолетовом лесу, уникальной игровой и развивающей среды, основанной на авторской методике В. Воскобовича. С помощью этих игр ребенок научится конструировать фигурки и композиции из разных геометрических форм и различать основные	Этот персонаж поможет привлечь внимание малышей к выполнению различных заданий на занятиях с развивающими играми «Чудосоты» и «Чудо-крестики» 
15	Вместе с Незримкой ребенок сможет отправиться в интересное путешествие, где его ожидают захватывающие приключения, познакомиться с разными обитателями Фиолетового леса, по дороге развивая логическое и пространственное мышление, фантазию и воображение	Незримка Всюсь – волшебный персонаж из сказки Фиолетового леса «Нетающие льдинки озера Айс», которая легла в основу развивающей авторской игры В. Воскобовича «Прозрачный квадрат» 

16	Фиолетовый лес – уникальная игровая среда для развивающих игр и пособий по авторской методике В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». Паучок Юк – один из персонажей этого игрового пространства, который поможет вам провести занятия и привлечет внимание малышей к выполнению различных заданий	Паучок обитает на Чудесной поляне золотых плодов и вместе со своими внучатами-паучатами он научит вашего малыша играть с играми «Геоконт» и «Геовизор» 
17	Долька – сказочный персонаж из Фиолетового леса, особого развивающего пространства, придуманного В. Воскобовичем, станет для ребенка веселым и надежным спутником в захватывающем путешествии по «Сказочным лабиринтам игры»	Сказочная девочка по имени Долька обитает на Поляне чудесных цветов и вместе с ней малыш сможет отправиться в увлекательные игровые приключения и по дороге научиться считать и делить целое на части, а также познакомиться с дробями с помощью игры «Чудо-цветик». Игровой персонаж станет прекрасным дополнением к обучающим играм 
18	Филимон Коттерфильд живет в Фиолетовом лесу. Он известный фокусник из Города говорящих попугаев. Фигурка поможет дошкольникам максимально погрузиться в сказку и в игровой форме познакомиться с навыками счета, развить логическое и пространственное мышление, фантазию, мелкую моторику и сенсорику	Ее можно ставить на стол или прикреплять к «Коврографу Ларчик». Филимон Коттерфильд может использоваться и как самостоятельный персонаж, и как герой комплектов игр «Знаковые конструкторы». Например, «Конструктор букв», «Шнурзатейник», «Шнур Малыш» 

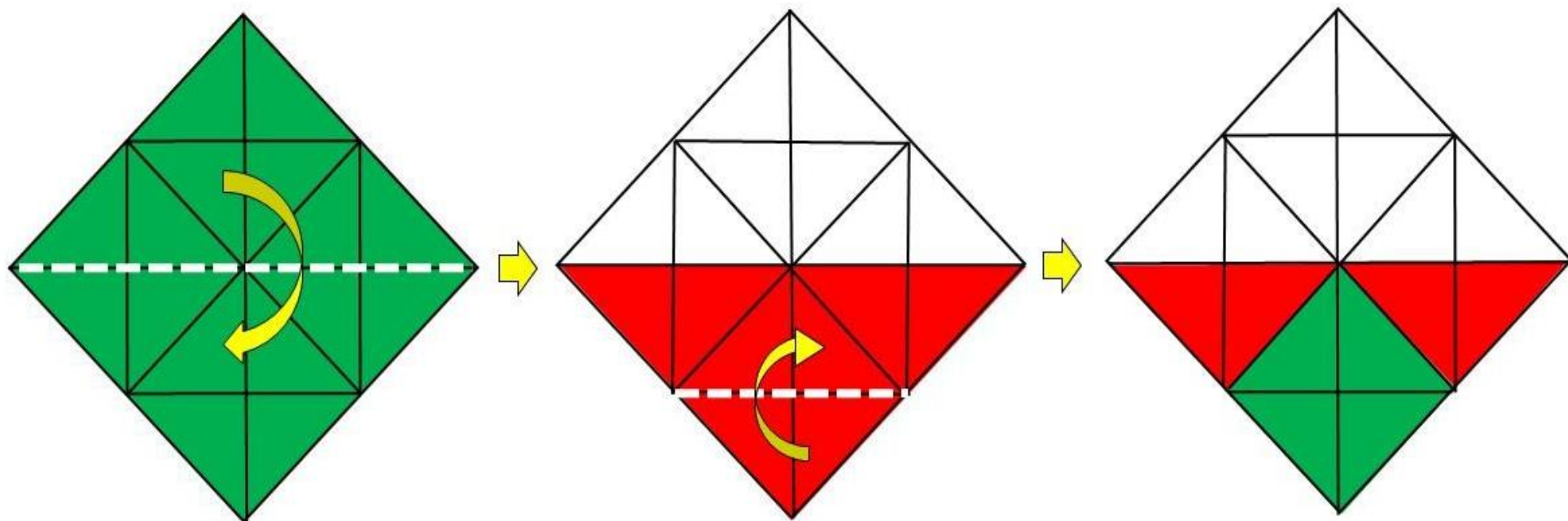
1 ДОМИК



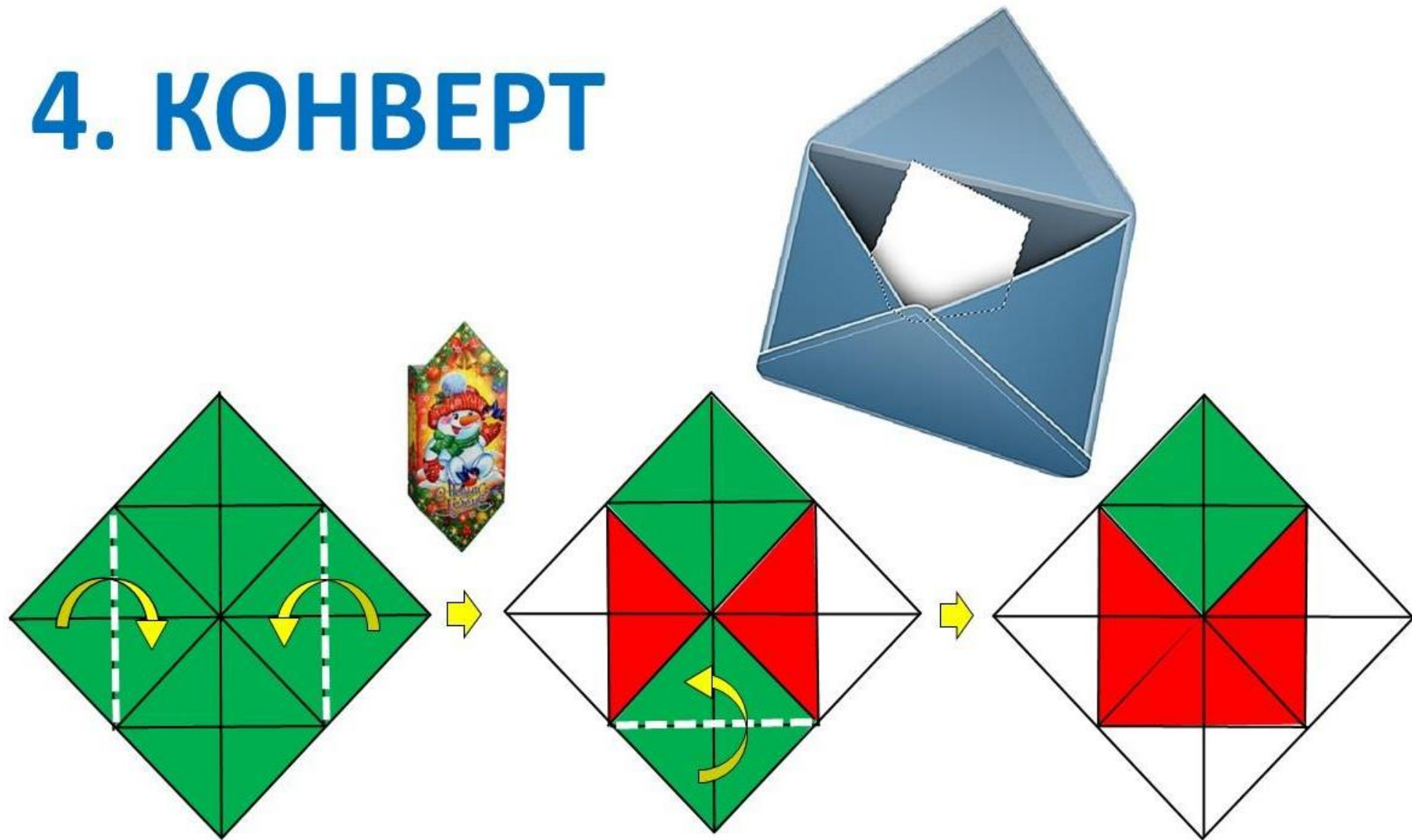
2 КОНФЕТА



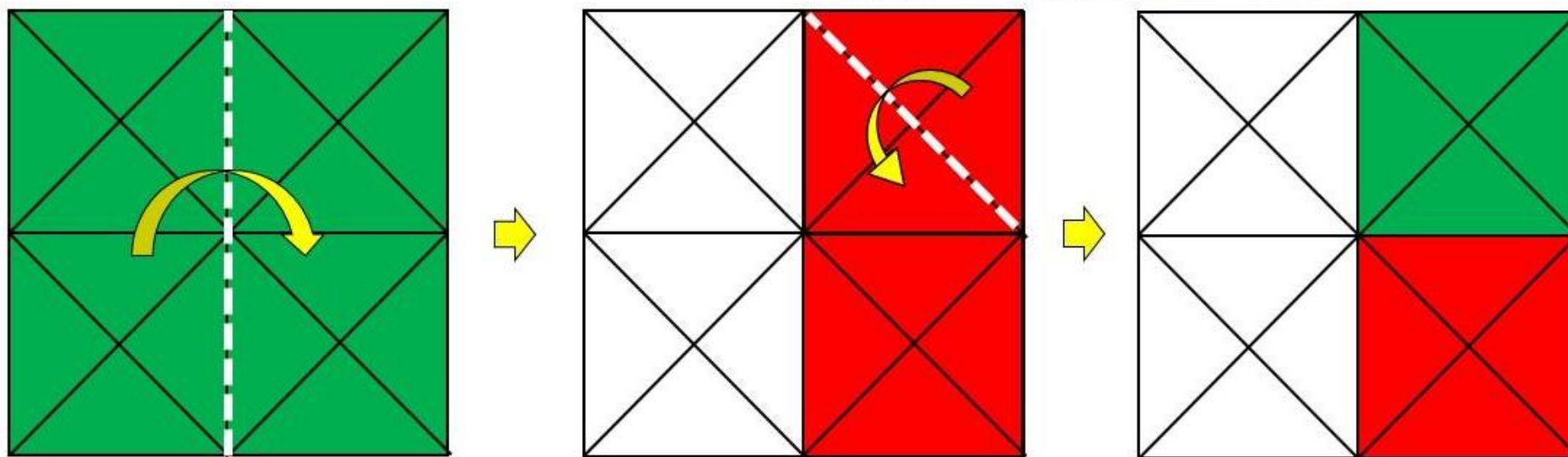
3. ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ



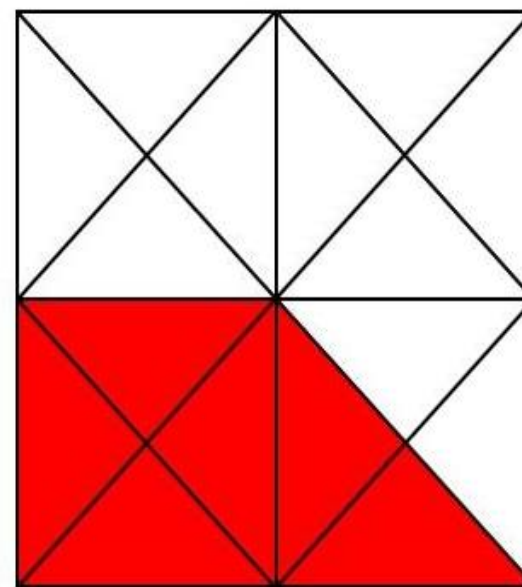
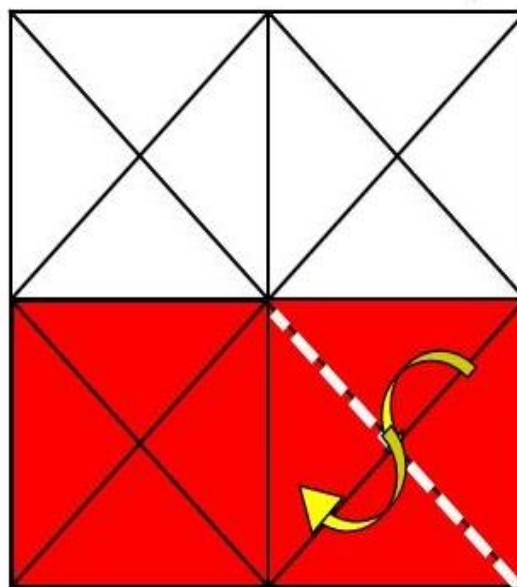
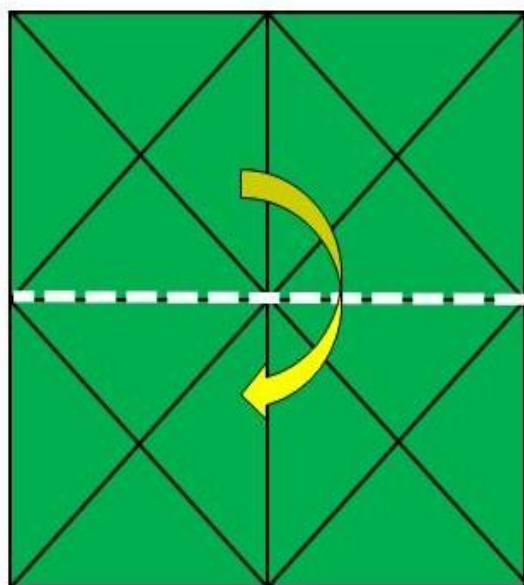
4. КОНВЕРТ



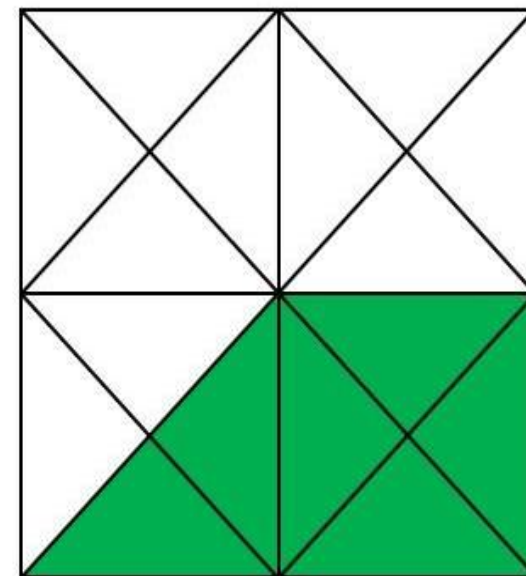
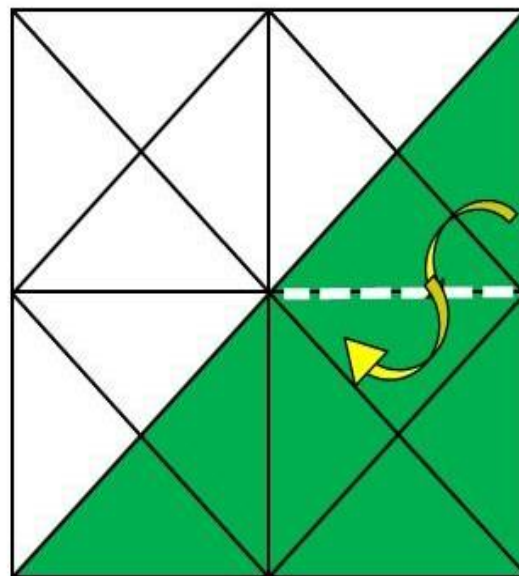
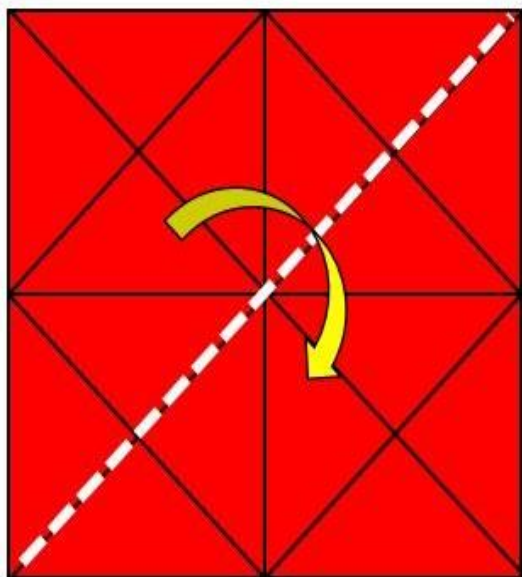
5. СЕМАФОР



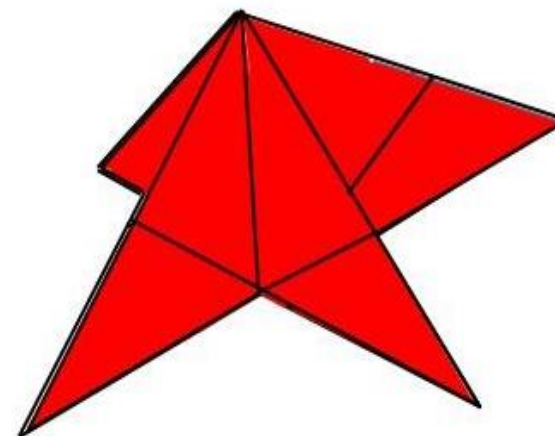
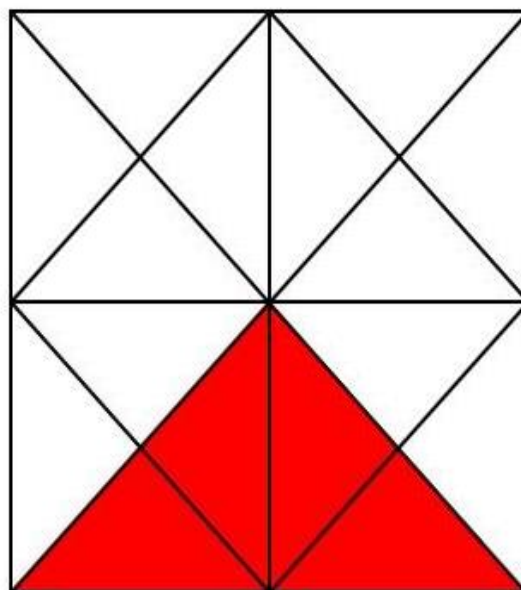
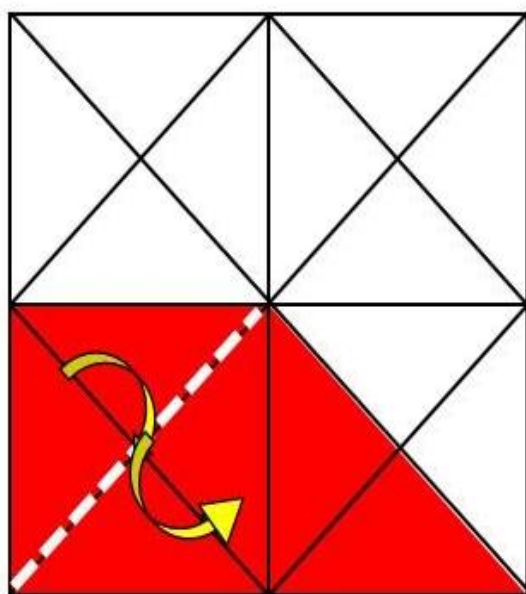
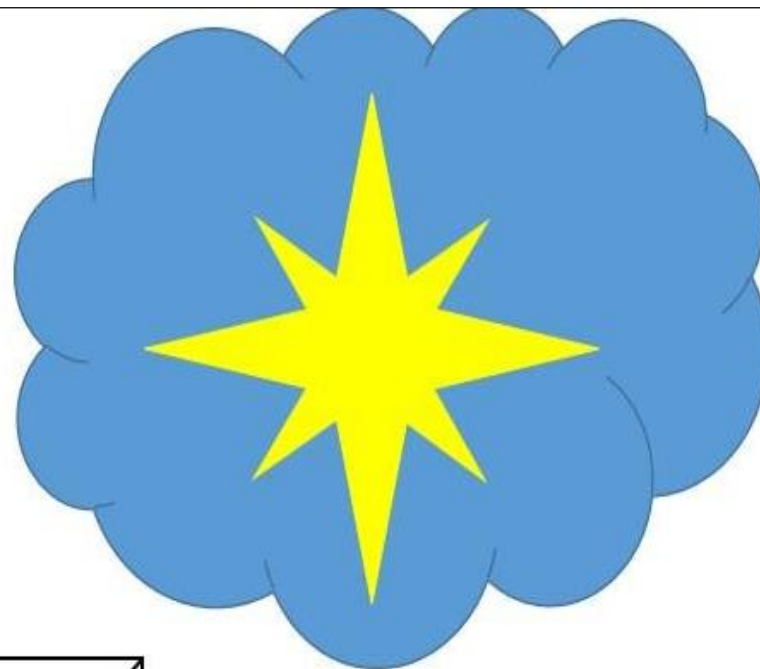
6. МЫШКА



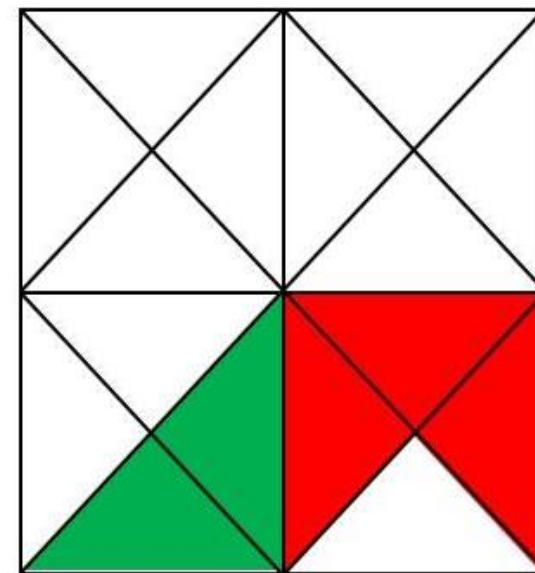
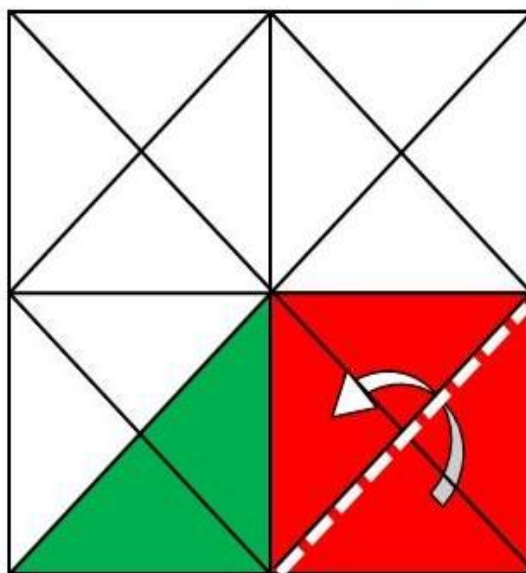
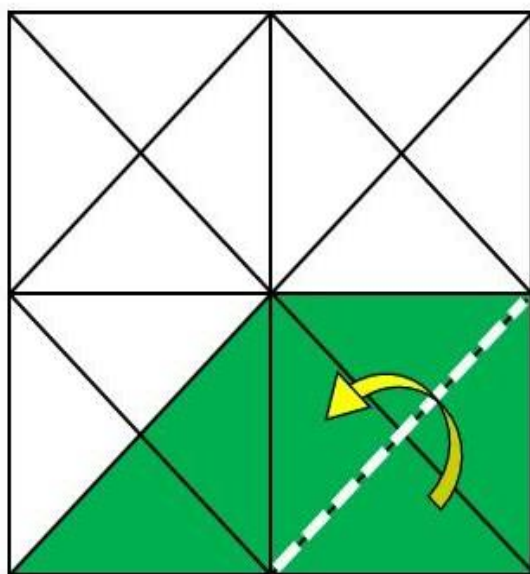
7. ЁЖИК



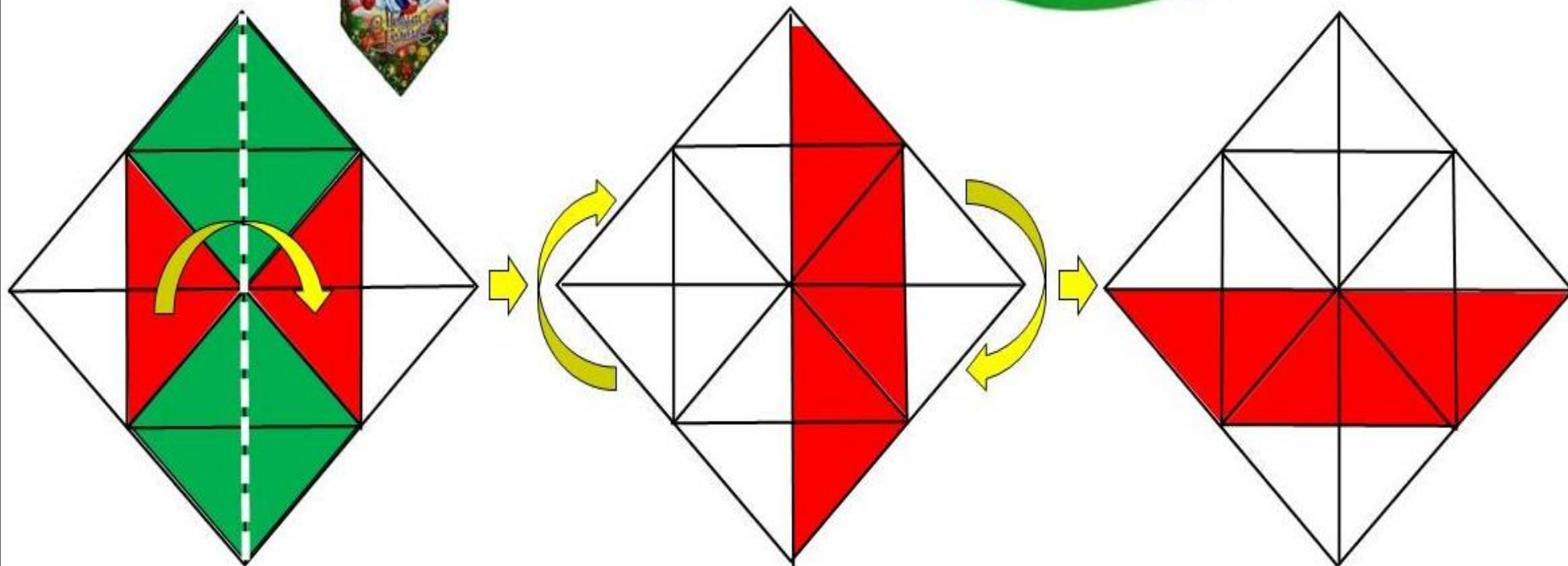
8. ЗВЕЗДОЧКА



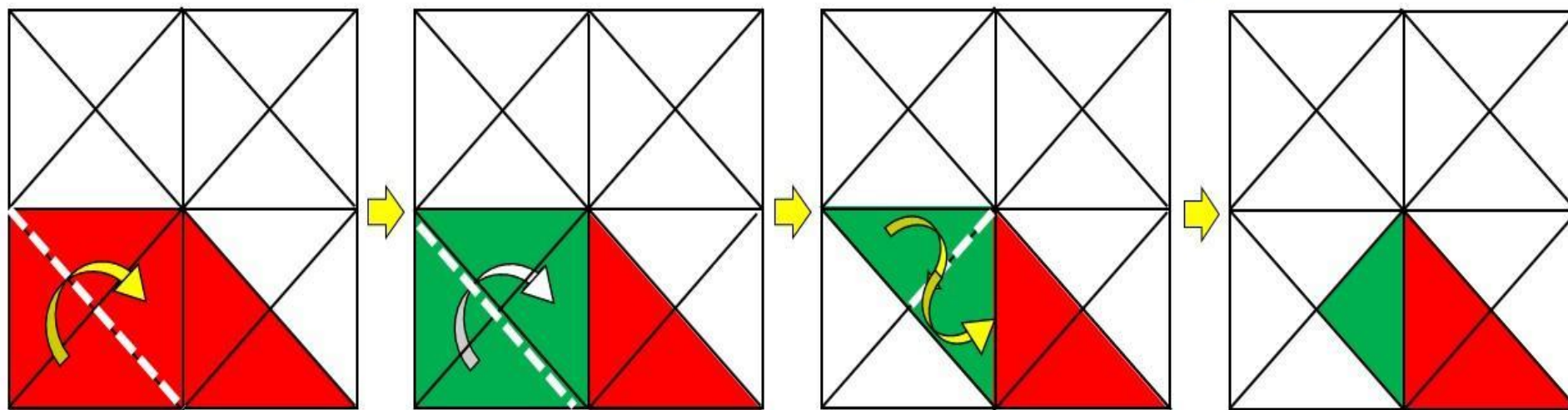
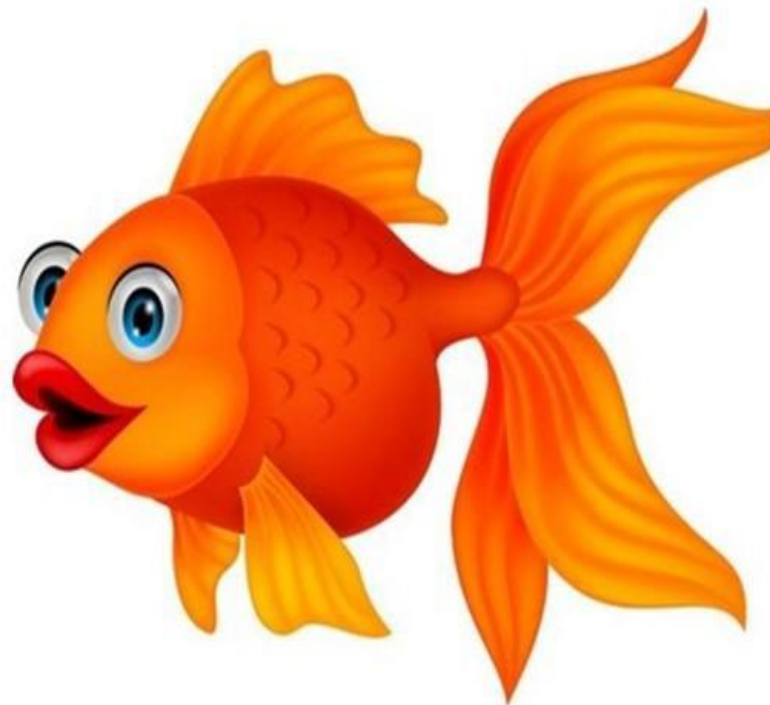
9. БАШМАЧОК



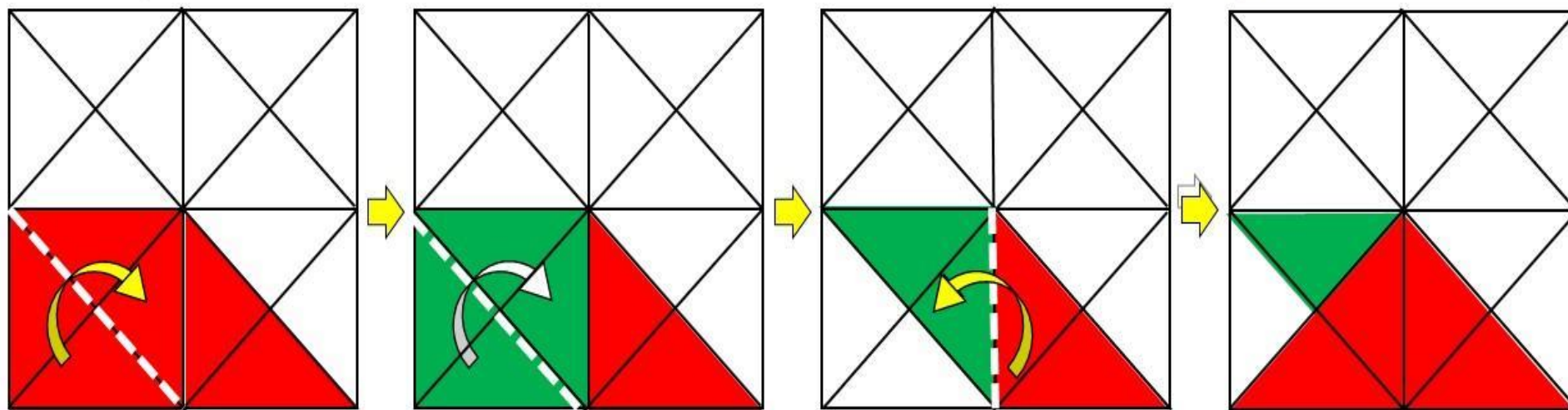
10. ЛОДОЧКА



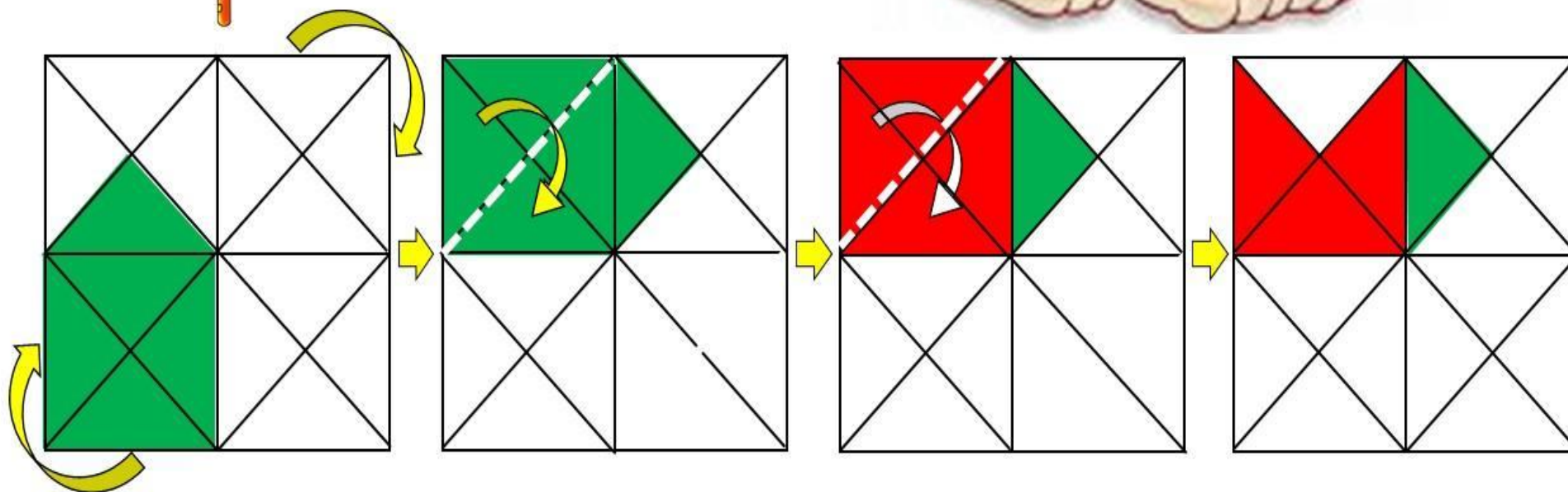
11. РЫБКА



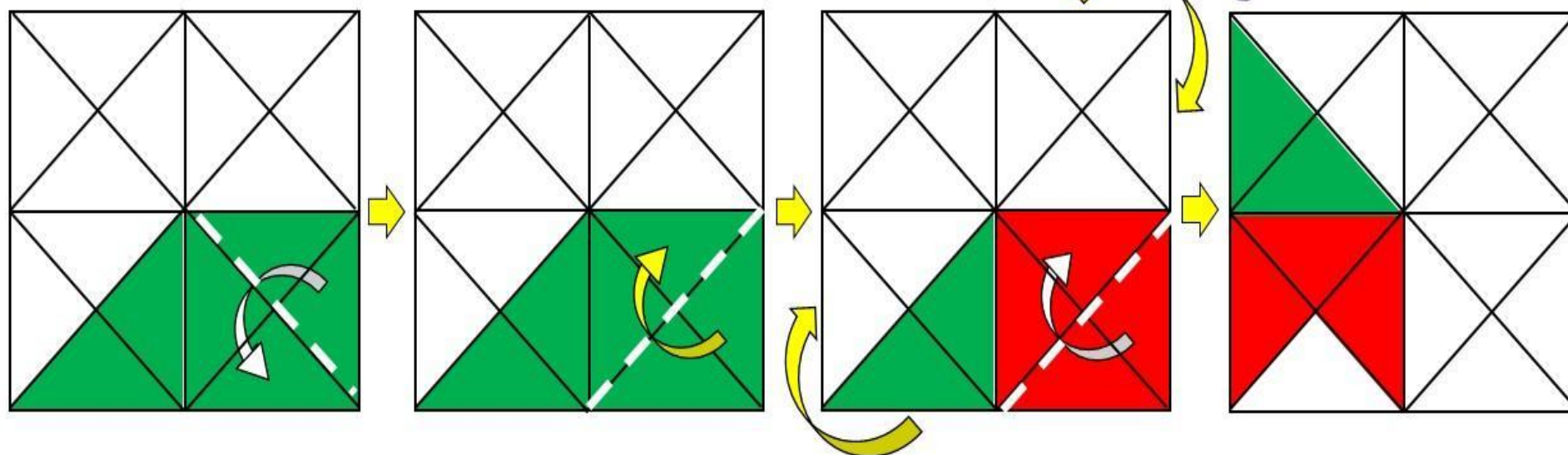
13. ПТИЧКА



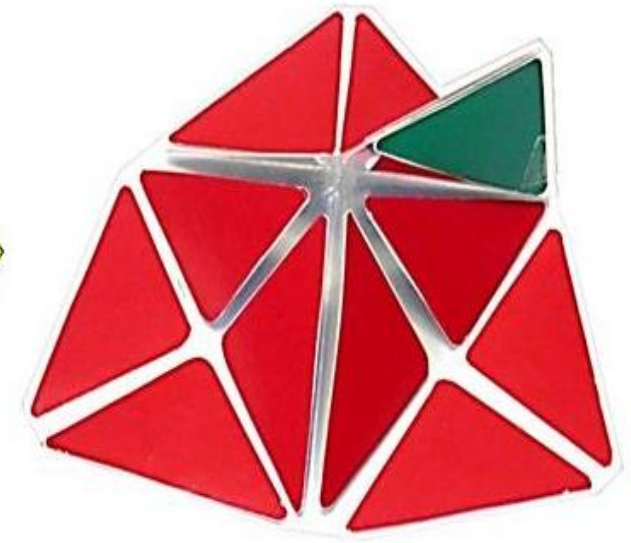
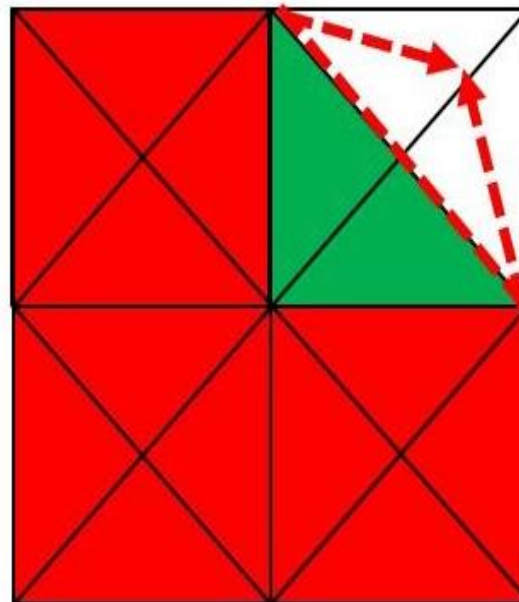
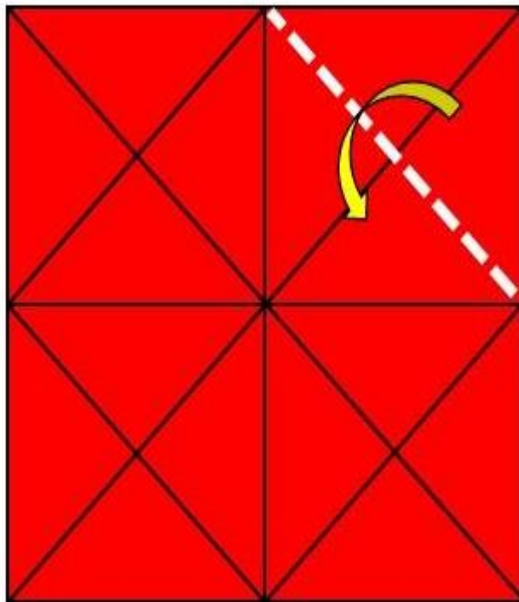
15. КОТЕНОК



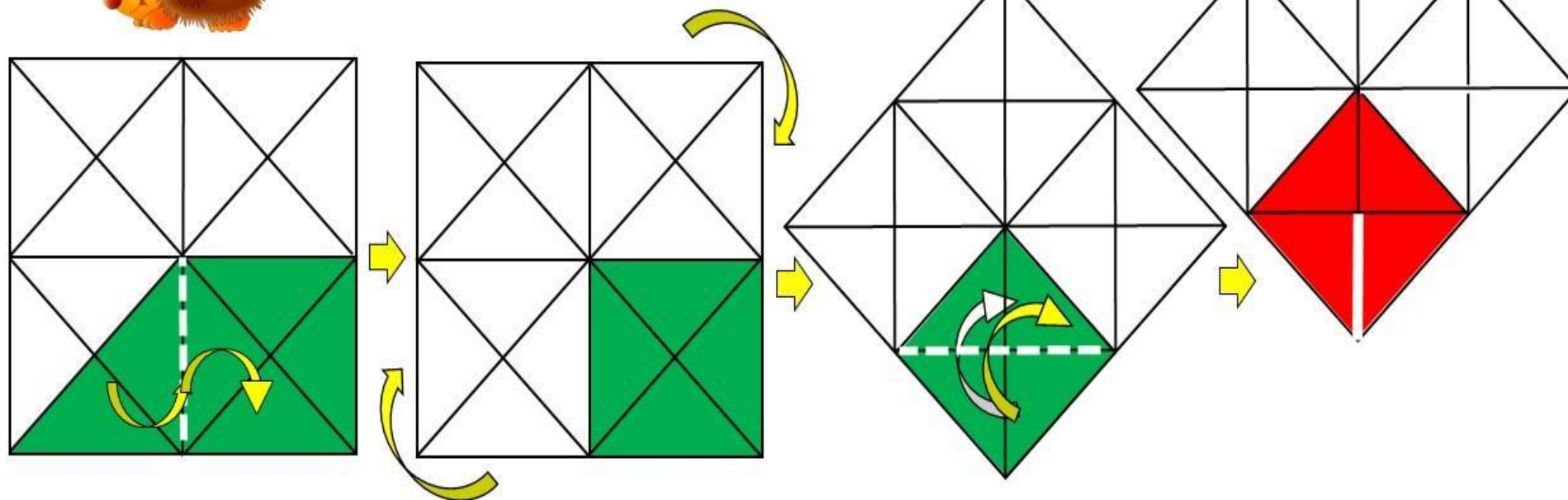
16. КРАН



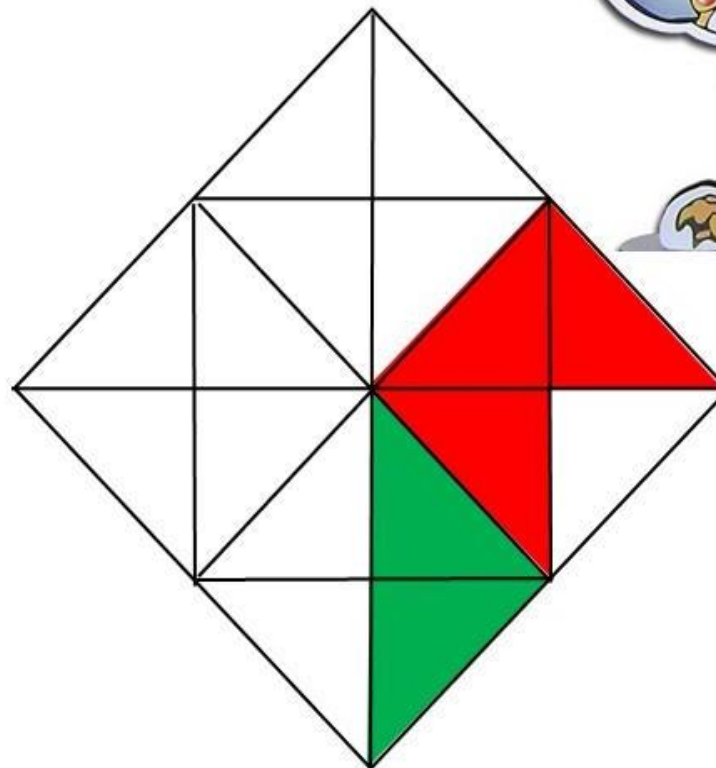
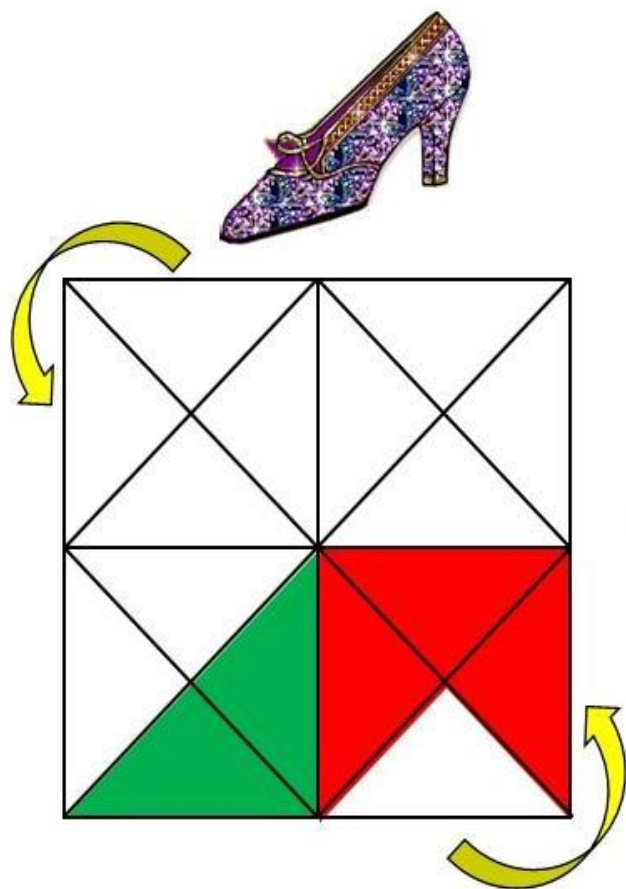
17. ЧЕРЕПАХА



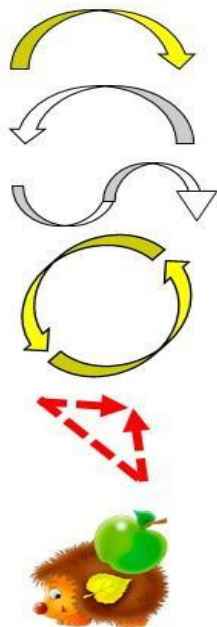
18. ЗАГАДКА



19. ВОРОН



УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



- ЛИНИЯ СГИБА
- ЗАГНУТЬ НА «КВАДРАТ»
- ЗАГНУТЬ ПОД «КВАДРАТ»
- СЛОЖИТЬ ВОВНУТРЬ
- ПОВЕРНУТЬ
В ОДНОЙ ПЛОСКОСТИ
- СВЕСТИ В ОДНОЙ ТОЧКЕ
- НАЧИНАТЬ СЛОЖЕНИЕ
С ГОТОВОЙ ФИГУРЫ

Учебное издание

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В.В. ВОСКОВОВИЧА
ДЛЯ ФИЗИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ
ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

Из опыта работы

Учебно-методическое пособие

Автор-составитель
Екатерина Ивановна **Данич**

Корректор *Л.Г. Соснина*
Компьютерная верстка *О.М. Тимчук*

Подписано в печать 14.07.25.
Формат издания 60×84 ¹/₈. Усл. печ. л. 7,9.

Изготовлено в ГОУ ДПО «Институт развития образования и повышения квалификации».
3300, г. Тирасполь, ул. Красnodонская, 31/2.