**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**детский сад «Березка»**

**Консультация**

**для воспитателей**

**на тему:**

***Реализация гендерного подхода***

***через подвижные игры***

****

**Подготовила:** инструктор по ФИЗО

Абрамкина Н. В.

2014

***Реализация гендерного подхода***

***через подвижные игры***

В ДОУ важное место в режиме дня отводится подвижным играм. Они рассматриваются как основное средство физического воспитания. Эти игры отличаются не только богатством и многообразием движений, но и способствуют их применения в различных ситуациях, что предполагает возможности для привлечения инициативы и творчества. Данные игры оказывают благотворное влияние на развитие мышления, воображения, памяти. Дошкольники быстро запоминают правила, учатся вести себя в соответствии с ролью, осознанно действовать в изменившейся ситуации, анализировать поступки - свои и товарищей в соответствии с гендерной принадлежностью.

**«Ловишки»**

Цель: развитие ловкости, быстроты, выносливости.

Воспитатель раздает детям хвостики (ленточки). Мальчикам голубые или синие, девочкам красные или розовые. Девочки ловят голубые хвостики, мальчики розовые.

**«Птички в гнездышках»**

Цель: развитие быстроты реакции, ориентировки в пространстве.

На полу раскладываются обручи большого диаметра - это гнезда. Дети бегают, летают. По сигналу должна занять место в обруче пара, только девочка и мальчик.

**«Цветные автомобили»**

Цель: развитие внимания, ориентировки в пространстве.

мальчики получают синие машины, девочки - красные (обручи) Если воспитатель показывает синий круг - выезжают мальчики, красный - девочки, оба - и девочки мальчики, педагог напоминает о том. что двигаться нужно аккуратно, не наезжая друг на друга.

**«Король и королева»**

Цель: профилактика нарушений осанки, развитие ориентировки в пространстве.

Детям раздают мешочки (или другой подходящий предмет), они принимают правильную осанку, кладут мешочки на голову - это короны. Мальчики - короли, девочки - королевы. По сигналу «Короли» - мальчики руки кладут за спину, ходят по залу. На сигнал «Королевы» - мальчики замирают, а девочки двигаются. На сигнал «Бал!» король и королева должна встать в пару, удерживая мешочки на голове. Тот у кого упадет корона - выбывает из игры.

**«Пять имён»**

(игра малой подвижности) Двое играющих, мальчик и девочка (представители двух команд), становятся перед двумя линиями. По сигналу они должны пройти вперёд (сначала один, потом другой), сделав пять шагов, и на каждый шаг без малейшей ошибки, запинки (не нарушая ритма) произнести какое-нибудь имя (мальчики - имена девочек, девочки - имена мальчиков). Это на первый взгляд простое задание, на самом деле выполнить не так-то просто. Побеждает тот, кто справится с этой задачей или сумеет назвать больше имён.

Можно назвать пять других слов (по темам: животные, растения, предметы домашнего обихода и т.п.). Таких слов множество, а подобрать 5 слов и произнести их одно за другим без промедления в ритме шага сумеет не каждый

**«Курица и коршун»**

Выбирается водящий мальчик — это «коршун». Все остальные становятся паровозиком. Стоящий впереди девочка — «курица», остальные — ее «цыплята». «Коршун» пытается поймать последнего «цыпленка»5а «курица» и остальные «цыплята» не дают ему это сделать.

**«Кошки-мышки»**

Выбираются две «мышки»- мальчики и «кошка»- девочка. Остальные становятся в круг, держась за руки. «Мышки» находятся внутри круга и могут выбегать, если кто-то из круга поднимет руки. «Кошка» также может попасть в круг. У «кошки» есть «сыр» (его могут обозначать различные игрушки, разбросанные вокруг). «Мышки» должны обмануть «кошку», вынырнув из круга и стащив у нее «кусок сыра» (за один раз можно взять одну игрушку). Игра прекращается, если «мышки» утащили весь «сыр» или «кошка» поймала обоих «мышей».

**«Мыши и кот»**

Малыши сидят на скамейках, девочки - на розовой; мальчики - голубой. Это «мыши в норках». В противоположной стороне комнаты или площадки сидит «кот», роль которого исполняет взрослый. «Кот» засыпает (закрывает глаза), а «мыши» разбегаются по всей комнате. Но вот «кот» просыпается, потягивается, мяукает и начинает ловить «мышей». «Мыши» быстро убегают и прячутся в норках (занимают свои места). Пойманных мышек кот уводит к себе.

**«Кукушка»**

В линию выкладываются обручи-гнезда, мальчикам синие, девочкам красные. Число гнезд — на два меньше количества детей. Выбирается водящий — «кукушка». По сигналу «День» все вылетают из гнезд. По сигналу «Ночь» — занимают свободные места, согласна цвета. Тот, кому места не хватило, выходит из игры. Выбирается новая «кукушка»

**«Пятнашки»**

Чертятся две линии на расстоянии 5 м одна от другой. Выбираются двое водящих: девочка и мальчик. Дети должны перебежать от одной линии к другой, а водящие в это время их салят. Кого осалили — выходят из игры. Девочка ловит мальчиков, мальчик - девочек. Побеждают самые неуловимые.

**«Третий лишний»**

Играющие распределяются по парами (мальчик и девочка», взявшись за руки, вдут по кругу. Дистанция между парами не менее четырёх шагов. Два игрока, назначенные воспитателем, бегают в любом направлении (разрешается пересекать круг). Один из них, убегающий, может пристроиться к любой паре. Для этого он должен подбежать к ней справа или слева и взять за руку ребенка противоположного пола. Игрок, оказавшийся третьим лишним, убегает от водящего. Правилами предусматривается смена водящего, если он осалил убегающего

**«Будь внимателен»**

(игра малой подвижности)

Цель: повысить творческую активность детей, пробудить фантазию, поднять настроение, развивать собранность, внимательность, умение управлять своими эмоциями и действиями, навыки коллективной и слаженной деятельности.

Предложить детям выполнить движения под музыку, по окончании ее замереть в красивой позе. Поощрять грациозность девочек, четкость принятой позы мальчиков.

**«Поменяйся местами»**

(игра малой подвижности)

Цель: повысить творческую активность детей, пробудить фантазию, поднять настроение, развивать собранность, внимательность, умение управлять своими эмоциями и действиями, навыки коллективной и слаженной деятельности.

Дети становятся в круг. Инструктор предлагает поменяться местами мальчикам и девочкам, у кого есть что-нибудь одинаковое: светлые волосы, белые футболки, домашние животные и т.п. Например, инструктор говорит: «Пусть поменяются местами те, у кого есть велосипед». Дети меняются местами и т.д. Игра проводится 3-4 минуты.

**«Успей поймать!».**

На игровой площадке находятся две равные группы участников: девочки и мальчики. Ведущий подбрасывает мяч вверх. Если мяч поймают девочки, то они начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы мячом не завладели мальчики, и, наоборот, если мяч окажется у мальчиков, они стараются не дать его девочкам. Выигрывает та команда, которая сможет дольше удержать мяч. Передавая мяч, нельзя касаться руками игрока и долго задерживать мяч в руках.