МБДОУ детский сад комбинированного вида № 12 г. Иркутска

План работы

в летний оздоровительный сезон

Cтарший дошкольный возраст



2013 г.

Список детей

|  |  |
| --- | --- |
| 1 |  |
| 2 |  |
| 3 |  |
| 4 |  |
| 5 |  |
| 6 |  |
| 7 |  |
| 8 |  |
| 9 |  |
| 10 |  |
| 11 |  |
| 12 |  |
| 13 |  |
| 14 |  |
| 15 |  |
| 16 |  |
| 17 |  |
| 18 |  |
| 19 |  |
| 20 |  |
| 21 |  |
| 22 |  |
| 23 |  |
| 24 |  |
| 25 |  |
| 26 |  |
| 27 |  |
| 28 |  |
| 29 |  |
| 30 |  |
| 31 |  |
| 32 |  |

**Цель:** создание условий, способствующих оздоровлению детского организма в летний период.

**Задачи:**

1. Обеспечить охрану жизни и здоровья детей, предупреждение заболеваемости  и  травматизма.
2. Реализовать систему мероприятий, направленную на оздоровление и физическое развитие воспитанников, их нравственное воспитание, развитие любознательности, познавательных способностей дошкольников.
3. Осуществить педагогическое просвещение родителей по вопросам воспитания и оздоровления детей в летний период.

**Удочка**
Цель: развивать ловкость, внимание, быстроту реакции.

Ход игры: играющие стоят по кругу, в центре воспитатель, он держит в руках веревку к которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает веревку по кругу над самой землей, а дети подпрыгивают вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел их. Описав мешочком два три круга, воспитатель делает паузу, во время которой подсчитывают количество попавшихся.

**Не попадись**
Цель: развивать ловкость, быстроту; играть, соблюдая правила; совершенствовать прыжки на двух ногах.

Ход игры: играющие располагаются вокруг шнура положенного в форме круга. В центре – двое водящих. По сигналу воспитателя дети прыгают на двух ногах в круг и из него по мере приближения ловишек. Кого успели запятнать, тот получает штрафное очко. Через 40-50 секунд игра останавливается, подсчитываются проигравшие, и игра повторяется с новым водящим.

**Пожарные на учении**
Цель: закреплять умение влезания на гимнастические стенки, развивать ловкость, быстроту; совершенствовать умение действовать по сигналу.

Ход игры: дети становятся в 3-4 колонны лицом к гимнастическим стенкам  - это пожарные. Первые в колоннах стоят перед чертой  на расстоянии 4-5 метров от стены. На каждом пролете на одинаковой высоте привязаны колокольчики. По сигналу дети стоящие первыми, бегут к гимнастической стенке, взбираются по ней и звонят в колокольчик. Спускаются вниз, возвращаются к своей колонне и встают в ее конец воспитатель отмечает того кто быстрее выполнил задание. Потом дается сигнал и бежит следующая пара детей.

**Не оставайся на полу**
Цель: развивать ловкость, быстроту, увертливость; играть, соблюдая правила.

Ход игры: выбирается ловишка, который вместе со всеми детьми бегает по залу. Как только воспитатель произносит слово «Лови1», все убегают от ловишки и взбираются на предметы. Ловишка старается осалить убегающих. Дети до которых он дотронулся, отходят в сторону. По окончании игры подсчитывается количество пойманных и выбирается новый ловишка.

**Ловишки с ленточками**
Цель: развивать быстроту, ловкость, глазомер; совершенствовать ориентировку в пространстве, бег врассыпную.

Ход игры: дети стоят в кругу, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит ловишка. По сигналу дети разбегаются в разные стороны, а ловишка старается вытянуть у них ленточки. На сигнал остановки дети собираются в круг, водящий подсчитывает ленточки.

Игру можно проводить с усложнением:

- в кругу стоят двое ловишек.
- ловишки нет, мальчики собирают ленточки у девочек, а девочки у мальчиков.

**Лиса и куры**
Цель: развивать ловкость, быстроту реакции, учить действовать по сигналу, развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры: на одной стороне зала находится курятник (можно использовать скамейки). На насесте сидят куры. На другой стороне – нора лисы. По сигналу куры спрыгивают с насестов и свободно передвигаются по свободному пространству. Со словами «Лиса!» куры убегают в курятник и взбираются на насест, а лиса старается поймать курицу. Не успевшую спастись она уводит в сою нору. Когда водящий поймает 2-3 кур, выбирается другой ловишка.

**Ловишки**
Развивать увертливость, ловкость, быстроту.

Ход игры: дети выстраиваются за чертой на одной стороне площадки. Они должны добежать до противоположной стороны так, чтобы ловишка, стоящий посередине, их не поймал. Кого осалят, считается пойменным. После 2-3 пробежек пойманные подсчитываются. Выбирают нового ловишку.

**Два мороза**
Цель: развивать быстроту реакции, ловкость; закреплять умение согласовывать игровые действия со словами.

Ход игры: на противоположных сторонах площадки обозначаются два дома. Играющие располагаются в одном из них. Водящие  - Мороз Красный нос и Мороз Синий нос встают посередине, лицом к играющим и произносят текст

Я – Мороз Красный нос. Я – Мороз Синий нос.
Кто из вас решится в путь дороженьку пуститься?

Играющие хором отвечают: "Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!"

После этих слов дети перебегают на другую сторону площадки, а Морозы стараются их поймать и заморозить. «Замороженные» останавливаются на том месте, где до них дотронулись и до окончания пробежки стоят не двигаясь.

**Сети**
Цель: развивать ловкость, смекалку, ориентировку в пространстве, умение соблюдать правила игры.

Ход игры: одни дети встают по кругу и держат обручи. Другие  - «рыбки» - снуют туда-сюда через обручи. Далее возможны варианты:

1. Щука гоняется за рыбками.
2. Дети с обручами медленно двигаются, по сигналу бегут по кругу, и тогда из него не возможно выбраться
3. Дети с обручами стоят неподвижно и только по сигналу начинают двигаться.

Ведется подсчет улова.

**Гуси-лебеди**
Цель: развивать ловкость, быстроту реакции; закреплять умение выполнять действия взятой на себя роли; согласовывать слова с игровыми действиями.

Ход игры: на одном краю зала обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположной – стоит пастух. Сбоку – логово, в котором живет волк. Остальное – луг. Выбираются дети исполняющие роли волка и пастуха, остальные – гуси. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся.

Пастух: Гуси, гуси!
Гуси: Га-га-га!
Пастух: Есть хотите?
Гуси: Да-да-да!
Пастух: Так летите.
Гуси: Нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой!
Пастух: Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!

Гуси, расправив крылья, летят, а волк старается их поймать. После нескольких перебежек подсчитывается количество пойменных.

**Воздушный футбол**
Цель: совершенствовать ловкость, силу, смекалку; развивать координацию движений.

Ход игры: дети из положения сидя, зажимая ногами брусок, перекатываются на спину и бросают брусок через сетку, в ворота или вдаль. Вместо бруска можно использовать мяч.

**Летает, не летает**
Цель: закреплять знания детей о летающих и не летающих объектах; воспитывать выдержку, терпение.

Ход игры: дети стоят или сидят по кругу, в центре – воспитатель. Он называет одушевленные и не одушевленные предметы, которые летают и не летают. Называя предмет, воспитатель поднимает руки вверх. Дети должны поднять руки вверх, если предмет летает.

Возможен вариант с мячом.

**Море волнуется**
Цель: дать знания о различных пароходах,  старинных парусниках, предметах такелажа.

Ход игры: играющие сидят на стульях, каждому присваивается определенное название. Затем капитан начинает двигаться по внешнему кругу, называя предметы, необходимые для плавания. Все названные предметы встают. На слова «Море волнуется1» дети начинают двигаться под музыку, изображая движения волн. Команда капитана «Море утихни!» служит сигналом к тому, что нужно как можно скорее занять места на стульях. Оставшийся без стула становится капитаном.

**Почта**
Цель: развивать игровую фантазию, умение соблюдать правила игры.

Ход игры: игра начинается с переклички игроков и водящего:

- Динь, динь, динь!
- Кто там?
- Почта!
- Откуда?
- Из города…
- А что в том городе делают?

Водящий может сказать, что танцуют, поют, рисуют и т.д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот кто плохо выполняет задание,
 отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Потом фанты выкупаются, выполняя различные задания.

**У Мазаля**
Цель: совершенствовать согласованность движений.

Ход игры: участники сидят на стульях, выбирают деда Мазаля. Все остальные отходят от него и договариваются, что будут показывать. После чего идут и говорят:

«Здравствуй, дедушка Мазаль с длинной белой бородой, с карими глазами, с белыми усами»

- Здравствуйте, детки! Где вы были, что делали?
- Где мы были - мы не скажем, а что делали - покажем.

Все выполняют движения, о которых договаривались. Когда дед отгадает, играющие разбегаются, а он их ловит.

**Птицелов**
Цель: учить различать и имитировать крики различных птиц; развивать умение ориентироваться с закрытыми глазами.

Ход игры: играющие выбирают себе названия птиц. Встают в круг, в центре птицелов с завязанными глазами. Птицы водят хоровод

Во лесу в лесочке,
На зеленом дубочке
Птички весело поют.
Ах, птицелов идет,
Он в неволю нас возьмет.
Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши и начинает искать птиц. Кого поймали, кричит подражая какой-либо птице.

Водящий должен угадать имя игрока и птицу.

**Четыре стихии**
Цель: развивать внимание, память, ловкость.

Ход игры: играющие становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из игроков, произнося при этом какое либо из слов стихии (например - воздух). Тот кто поймал мяч должен назвать обитателя воздуха. Если названа земля – животное, если вода – рыбы. При слове огонь все должны несколько раз повернуться кругом, помахивая руками.

**Черный, белый не берите, «Да» и «Нет» не говорите**
Цель: развивать внимательность, умение следить за своими ответами в ходе игры, закреплять знания об окружающем.

Ход игры: игра начинается так:

Вам прислали сто рублей,
Что хотите, то купите,
Черный, белый не берите,
«Да», «Нет» не говорите.

После этого водящий ведет разговор, задавая вопросы. Тот кто сбился в ответе, отдает водящему фант. После игры, проштрафившиеся выкупают свои фанты, выполняя различные задания.

**Краски**
Цель: закреплять знание цвета и оттенков; совершенствовать навыки основных движений.

Ход игры: выбирают хозяина и двух продавцов. Все остальные игроки – краски, которые выбирают себе цвета. Покупатель стучится:

- Кто там?
- Покупатель.
- Зачем пришел?
– За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если данной краски нет, хозяин говорит: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке".

Выигрывает тот покупатель, который угадал больше красок.

**Цветы**
Цель: закреплять знания о цветах (или каких либо других предметах, например спортивный инвентарь), совершенствовать реакцию, скоростные качества.

Ход игры: каждый играющий выбирает себе цветок. По жребию выбранный цветок начинает игру. Он вызывает любой другой цветок, например мак. Мак бежит, а роза его догоняет. Потом мак может назвать любой другой цветок. Побеждает тот, кто ни разу не был пойман.

**Подбери пару**
Цель: развивать логическое мышление, учить играть коллективом.

Ход игры: детям предлагается пара слов, находящихся в определенной логической связи. Например: причина-следствие, род-вид. Необходимо к указанному третьему слову подобрать из рада уже имеющихся, то слово, которое находится с ним в той же логической связи.

Например: школа – обучение, больница – доктор, ворота – футбол и т.д.

И третьи слова: ученик, лечение, больной, мяч, футболка.

**Снежный ком**
Цель: учить формировать последовательность в словах, запоминать предыдущие слова, согласовывать движения со словами.

Ход игры: групповая игра заключается в постепенном формировании последовательности слов, причем каждый следующий участник игры должен воспроизвести все предшествующие слова с сохранение их последовательности, добавив к ним свое слово. Игра проводится с передачей мяча.

**Запретный номер**
Цель: способствовать развитию внимания.

Ход игры: играющие встают в круг. Нужно выбрать цифру, которую нельзя говорить, вместо нее надо хлопнуть в ладоши, молча нужное количество раз.

**Слушай команду**
Цель: способствовать развитию внимания, совершенствовать умение самостоятельно организовываться, успокаиваться.

Ход игры: дети идут под музыку. Когда музыка замолкает все останавливаются и слушают произнесенную шопотом команду и тот час ее выполняют.

**Противоположное слово**
Цель: учить детей обосновывать свое решение, подбирать слова, противоположные указанному.

Ход игры: предложить детям подобрать слова противоположные по смыслу к данным.

Для слов допускающих неоднозначное значение (например - сырой), предлагается найти все возможные слова противоположного смысла и обосновать свое решение.

**Угадай слово**
Цель: совершенствовать умение соблюдать правила игры, развивать навык классификации, выделение наиболее значимых признаков.

Ход игры: детям предлагается угадать названия произвольно выбранных предметов, задавая при этом уточняющие вопросы, на которые можно получить ответ «Да» или «Нет».

