

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 42»

Управление образования администрации Советского района г. Красноярска

ул. Ястынская, 11а, г. Красноярск, 660131, тел. (8-391) 2239-192 E-mail: dou42@krasmail.ru

ОКПО 39695320, ОГРН 1152468012993, ИНН/КПП 2465122284/246501001 № ФСС 2406086234

ПАСПОРТ

ДИДАКТИЧЕСКОГО ПОСОБИЯ

ВОЛШЕБНЫЙ КРУГ



**Автор: воспитатель МБДОУ №42
Алейникова Татьяна Ивановна**

Цель: формирование двигательных навыков в основных видах движений, развитие физических качеств; предупреждение нарушений опорно-двигательного аппарата; развитие внимания, памяти.

Задачи:

- Расширять активный словарь детей, развивать речь, способность понимать и отвечать на вопросы.
- Развивать игровую деятельность детей.
- Развивать умение выполнять движения ритмично, согласуя со словами, а также по сигналу.
- Развивать быстроту реакции, координацию движений, взаимодействие друг с другом, раскрепощение, ориентировку в пространстве.
- Развитие произвольности психических процессов, пространственных представлений.
- Воспитание умения действовать в коллективе согласованно.

Область применения:

Непосредственно образовательная деятельность, подгрупповая и групповая игра детей; совместная игровая деятельность педагога с подгруппой или группой детей.

Пособие дает возможность эффективно организовать педагогический процесс: позволяет успешно решать задачи дидактического, оздоровительного и развивающего характера; формирует двигательные навыки в основных видах движений и развитие физических качеств;

Возраст детей:

с 3 лет до 7 лет.

Материал для изготовления пособия:

изготовлен из 8 клиньев разноцветной болоньевой ткани,
и подкладка из белой ткани.

Методическая ценность:

Пособие является многофункциональным. Вариативность дидактического пособия позволяет создать игровую ситуацию, интегрируя различные образовательные области программы «От рождения до школы» Вераксы Н.Е. Данное пособие используется при работе по подгруппам, группой.

Основная образовательная программа предъявляет к дидактическим средствам большие требования. В ней говорится, что с их помощью воспитатель осуществляет сенсорное воспитание детей, развивает познавательные процессы (любопытность, понимание взаимосвязи простейших явлений и т. д.), мышление, речь, воображение, память, расширяет и закрепляет представления об

окружающей жизни, быстроту реакции, координацию движений, взаимодействие друг с другом, раскрепощение, ориентировку в пространстве.

С точки зрения педагогической привлекательности можно говорить об универсальности, игровой природе и социальной направленности данного пособия.

Игра «Затейники»

Цель: развитие слухового и зрительного внимания; активизация двигательных навыков; формирования удерживать красивую статичную позу.

Выбирается «затейник». Дети идут по кругу, держат волшебный круг (сначала правой, потом левой рукой) и произносят слова:

Ровным кругом друг за другом

Мы идём за шагом шаг.

Стой на месте, дружно вместе

Сделаем вот так!

По окончании слов дети останавливаются, копируют движение, показанное «затейником», и стараются его «удержать».

Игра «Волшебный сон»

Цель: Снятие психомышечного напряжения.

Реснички опускаются...

Глазки закрываются...

Мы спокойно отдыхаем...

Мы спокойно отдыхаем...

Сном волшебным засыпаем...

Дышится легко... ровно...глубоко...

Наши руки отдыхают... Отдыхают... засыпают...

Отдыхают... засыпают...

Шея не напряжена и расслаблена...

Губы чуть открываются...

Все чудесно расслабляется...

Все чудесно расслабляется...

Дышится легко... ровно... глубоко

(Длинная пауза. Дети выходят из "Волшебного сна")

Мы спокойно отдыхали,

Сном волшебным засыпали...

Хорошо нам отдыхать!

Но пора уже вставать! Крепче кулачки сжимаем.

Их повыше поднимаем

Потянуться! улыбнуться!

Всем открыть глаза и встать!

Игра «Летает – не летает»

Цель: Развитие быстроты реакции, мышления.

Все игроки держатся за край волшебного круга и идут по кругу. Инструктор называет летающие предметы, такие как, самолет, птица, бабочка, жук и т. д., играющие поднимают руки вверх, раздувая волшебный круг над головой. В других случаях поднимать руки не следует.

Игра «Кто под волшебным кругом?»

Цель: Развитие слухового восприятия.

Дети идут по кругу, произнося слова, ведущий в центре, под волшебным кругом, узнает того, кто позвал.

«... ты сейчас в лесу, мы зовем тебя – АУ!

... не зевай, кто позвал тебя узнай!»

Игра «Радуга»

Возраст: 5-7 лет.

Цель: Закрепление знания цвета, развитие творческого воображения, речи.

Дети держат волшебный круг двумя руками, встав вокруг волшебного круга таким образом, что каждому достаётся сектор определённого цвета. Поднимая и опуская волшебный круг, произносят слова:

Раз, два, три, Радуга взлети!

Участникам игры предлагается назвать цвет своего сектора и описать свои ощущения. Например: красный: «Ой, как нам жарко, мы попали в Африку, ярко светит солнце» и т.д. Как вариант, можно рассказать о своём настроении, соответствующем цвету, или о событии в жизни, о котором напомнили цветовые

ассоциации. После игры обсуждают, какой цвет вызывает какие эмоции и ощущения.

Можно предложить использовать бросовый материал, например, пробки, для выполнения творческих заданий: выложить своё настроение на секторе любимого цвета.

Игра «Левая, правая!»

Возраст: 4-6 лет.

Цель: Развитие произвольности психических процессов, пространственных представлений.

Левой рукой поднимаем волшебный круг, правой опускаем.

Игра «Весёлый мяч»

Цели: развивать ловкость; воспитывать эмоциональную отзывчивость.

Ребята стоят в кругу и держат в руках волшебный круг, на котором лежит резиновый мяч, и, перекатывая мяч от одного к другому в произвольном направлении, произносят:

Ты катись, весёлый мячик,

Волшебный круг не даст упасть,

У кого весёлый мячик,

Тот исполнит песню (танец) нам! (Упражнение покажет нам!)

Тот, на ком заканчивается стихотворение, выполняет задание, указанное в последней строчке

Игра «Пустое место»

Цель: развитие быстроты реакции, ловкости, скорости, внимания.

Дети, держась правой рукой за волшебный круг, двигаются по часовой стрелке, а ведущий идёт 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. Воспитанник, возле которого остановился ведущий, спрашивает: «Кто пришёл?» Ведущий называет имя ребёнка и продолжает:

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

Ведущий и ребёнок бегут в противоположные стороны. Выигрывает тот, кто первым займёт пустое место у волшебного круга.

Игра «Тюлень»

Цель: Развитие быстроты реакции, ловкости.

Ход игры: Дети садятся на пол, вытягивая ноги и пряча их под «волшебный круг». Под «волшебным кругом» ползает ребенок – «тюлень», пытаясь задеть ноги детей. Они не дают ему этого сделать, поджимая ноги.

Игра «Поезд»

Цель: развитие умения сочетать движения со словами и музыкой.

Летит поезд во весь дух! Дети, держась за волшебный круг левой рукой, на коленях двигаются по кругу, правой рукой делают круговые вращательные движения.

Ух-ух, ух-ух! Поднимают парашют вверх, затем опускают.

Загудел тепловоз: «у-у!» Повторяют движения.

Домой деток повёз. Те же движения, только в другую сторону,

«Ду - ду-ду! Ду-ду-ду! поменяв руки.

Я всех мигом доведу!»

Игра «Салют»

Цель: Воспитание умения действовать в коллективе согласованно.

Дети набирают как можно больше шариков из бассейна и кладут их на волшебный круг. Затем берут волшебный круг за края и медленно поднимают и опускают на счёт «раз, два, три». После слова «три!» бросают шарики вверх и стараются их поймать. Затем собирают шарики, снова кладут их на волшебный круг, и игра повторяется.

«Волны» или «Пламя»

Возраст: 2-7 лет.

Цель: Раскрепощение детей, развитие согласованности движений, внимания, чувства ритма, снятие нервно-психического напряжения.

Эта игра подходит для любого возраста. Она помогает как активизировать группу, так и успокоить. Начинаем с мелких волн/ искорок, потом раскачиваем волшебный круг всё сильнее, устраиваем шторм/огонь. Затем постепенно уменьшаем волны/огонь, приговаривая, что ветер/огонь стал слабее, волны/искорки утихают/ гаснут, и на море штиль.

Можно заменить слова музыкой. Громкая или быстрая музыка – сильные волны/огонь. Тихая или медленная музыка – слабые волны/огонь.

Игра «Попкорн»

Цель: Создание благоприятного психоэмоционального состояния.

Дополнительный инвентарь — много маленьких мячиков, шариков.

Разложив волшебный круг на земле, высыпьте маленькие мячики. Затем по сигналу ведущего все участники должны встать у волшебного круга, поднять его и «хлопнуть» волшебным кругом (сделать быстрое движение вверх и вниз), так чтобы мячики поднялись в воздух. (Внимание: Не позволяйте группе натягивать волшебный круг — он может порваться). Продолжайте «готовить попкорн» до тех пор, пока не вылетят все шарики.

Игра «Три медведя»

Цель: Создание благоприятного психоэмоционального состояния, выполнение движений в соответствии с текстом.

3 медведя шли домой (дети идут с волшебным кругом по кругу)

Папа был большой, большой (волшебный круг поднят вверх)

Мама с ним – поменьше ростом (руки с волшебным кругом на уровне груди)

А сынок – малютка просто (приседают, опуская волшебный круг)

Очень маленький он был,

С погремушками ходил (волшебный круг ритмично поднимают и опускают)

Дзинь – дзинь!

Игра «Весна»

Цель: Развитие речи, умения ритмично двигаться в соответствии с текстом.

Солнышко, солнышко

Золотое донышко

Гори, гори ясно

Чтобы не погасло (идут по кругу, несут волшебный круг)

Побежал в саду ручей

Прилетело сто грачей

А сугробы тают, тают

А веточки подрастают (бегут по кругу, держа волшебный круг)

(поднимание, опускание волшебного круга) (медленное приседание)

(поднять вверх волшебный круг)

Игра «Перемена мест»

Возраст: 5-7 лет.

Цель: Развитие цветовосприятия, мыслительных и двигательных способностей.

В этой игре каждому игроку будет соответствовать свой цвет (например, зеленый, синий, красный и т.д.)

Правила игры: в начале все держатся за волшебный круг, разложенный на земле. По сигналу ведущего участники быстро поднимают волшебный круг высоко над головой, а затем придерживают, пока он медленно опускается на землю. Не нужно тянуть волшебный круг вниз; просто придерживайте его, пока он планирует по воздуху. При этом в момент максимального подъема волшебного круга, ведущий громко называет какой-либо цвет. Так, если ведущий выкрикивает «красный», каждый, кто держится за красный сектор волшебного круга, должен отпустить волшебный круг и, пробежав под ним, поменяться местами с кем-либо из игроков с противоположной стороны. Неважно, попадет ли игрок точно в то же место, где стоял его партнер, главное, чтобы он пробежал под волшебным кругом на противоположную сторону. Пока часть игроков находится под волшебным кругом, остальные медленно тянут волшебный круг вниз, пытаясь поймать участников игры, бегающих под волшебным кругом. Если кого-то удалось поймать, помогите этому игроку выбраться, и пусть он найдет себе новое место у волшебного круга.

Вариант

Вместо названий цветов ведущий громко называет месяцы года. Участники игры, родившиеся в названном месяце, отпускают волшебный круг и меняются местами, пробегая под волшебным кругом. В эту игру можно также играть, рассчитавшись по порядку от 1 до 8 или называя цвета одежды, в которую одеты участники игры.

Игра «Три шага, прыжок!»

Возраст: 4-7 лет.

Цель: Развитие произвольности психических процессов, умения слушать инструкции взрослого, развитие координаций движений, ориентировки в пространстве, снятие нервно-психического напряжения, поднятие настроения.

Делаем три шага вправо, прыжок, волшебный круг надувается.

Игра «Волшебный пузырь»

Возраст: 3-7 лет.

Цель: Эмоциональная разрядка.

Купол волшебного круга («пузырь») надуть максимально (руки поднимаем вверх), со словом «бах!» (громко кричим) - сдули.

Игра «Яблочко»

Возраст: 3-7 лет.

Цель: Развитие координации движений, умения взаимодействовать друг с другом, раскрепощение.

Ведущий бросает на поднятый волшебный круг несколько мягких мячиков («яблочек»). Задача детей не допустить, чтобы они упали на пол.

«Ветерок для ... (имя ребенка)

Возраст: 2-7 лет.

Цель: Раскрепощение детей, развитие согласованности движений, внимания, чувства ритма, снятие нервно-психического напряжения.

Ведущий называет имя ребенка, который размещается в центре на волшебном круге, сидя, лежа, как ему нравится. Дети дуют на него, делают волны.

Игра «Космическое путешествие»

Возраст: 3-7 лет.

Цель: Раскрепощение детей, развитие согласованности движений, внимания, чувства ритма, снятие нервно-психического напряжения.

Ведущий знакомит детей с двумя персонажами, которых необходимо запустить ракете в космос.

Волшебный круг опущен, дети ждут команды взрослого. «3-2-1-пуск!» (громко, все вместе произносим команду). Купол поднимаем резко вверх - герой летит в космос! Эта игра вызывает бурный всплеск эмоций у детей.

Игра «Букашки»

Возраст: 2-7 лет.

Цель: Релаксация, психологический этюд.

Подгруппа детей (мальчики) держат волшебный круг, девочки в это время лежат «ромашкой». Волшебный круг поднимается, дети - «букашечки» хаотично двигают ногами и руками, волшебный круг опускается «букашки» замирают. Затем подгруппы меняются местами.

Игра «Спокойной ночи, малыши»

Возраст: 2 -7 лет.

Цель: Снятие психомышечного напряжения.

Взрослые 3-4 человека надувают волшебный круг, дети в это время лежат «ромашкой». Взрослый предлагает детям почувствовать себя перышком, ощутить дуновение ветерка.

Игра «Терем-теремок»

Возраст: 2 -7 лет.

Цель: Снятие психоэмоционального напряжения.

Взрослые 3-4 человека надувают волшебный круг и говорят: «Терем-терем-теремок, кто-кто в теремочке живет...» Пошел дождик: кап-кап-кап. Дети прячутся в домик.

Игра «Каравай»

Возраст: 3 -7 лет.

Цель: Сплочение коллектива, поздравление именинника с Днем рождения.

Именинник располагается в центр волшебного круга, остальные дети приговаривают « Как на Олины именины испекли мы каравай..,

Каравай-каравай, кого хочешь выбирай!»

Игра «Кого не хватает?»

Возраст: 4-7 лет.

Цель: Развитие внимания, памяти.

Все дети стоят в кругу, держатся за волшебный круг (с закрытыми глазами), ведущий прячет одного ребенка под волшебный круг. Задача детей найти того, кто спрятался.

Игра «Кошки-мышки»

Возраст: 4-7 лет.

Цель: Развитие умения сотрудничать, взаимопонимания, умения воспринимать и следовать правилам игры.

Игра проводится по принципу игры «Мышеловка». Подгруппа детей поднимает волшебный круг и говорит слова, а другая подгруппа пробегает под волшебным кругом. Кто остался под волшебным кругом, тот пойман. Затем подгруппы меняются местами.

Можно не только бегать, но и ползать на высоких четвереньках.

Игра «Красный вход, синий выход»

Цель: Развитие ориентировки в пространстве, двигательных умений.

Волшебный круг отлично подходит для активных подвижных игр с простыми правилами. Например, можно объявить, что дети могут заходить только через красный сектор, и выходить напротив, через синий, а обратно бежать снаружи от волшебного круга, чтобы не было столкновений внутри. Взрослые поднимают и опускают волшебный круг, а дети вбегают со стороны красного входа, и выбегают там, где синий выход, если их не коснулся волшебный круг. Если же волшебный круг уже опустился, то дети останавливаются и ждут нового дня.

Игра «Сугроб»

Цель: Совершенствование умения бегать, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу.

В этой игре все дети должны при слове «сугроб» спрятаться внутри под волшебным кругом. Взрослые поднимают и опускают волшебный круг, немного раскачивая его, а дети бегают вокруг, или забегают внутрь, потом снова выбегают. На слове «сугроб» волшебный круг опускают.

Дует-дует ветер в лоб,

И надул большой сугроб.

Игра «Кошки-мышки»

Цель: Развитие ловкости, увёртливости, умения договариваться.

Для этой игры нужен мягкий ковёр или газон, по которому можно ползать, и большой волшебный круг. Все, кроме двух ведущих, держат волшебный круг за края. Оба ведущих снимают обувь, и оба договариваются, что будут не ходить, а только ползать на коленках. Игрок «кошка» ползает сверху по волшебному кругу, а игрок «мышка» ползает под волшебным кругом по кругу ближе к краю. В это время все остальные игроки, сидящие вокруг волшебного круга, создают волны, и таким образом мешают «кошке» увидеть, как двигается под волшебным кругом «мышка». Задача «кошки» — заметить и поймать сквозь ткань уползающую «мышку». Выходить за край волшебного круга нельзя.

Игра «Перебежки»

Цель: Совершенствование умения быстро реагировать на сигнал, увёртливость, быстроту.

Дети держат волшебный круг. «1,2,3, - парашют подними, Петя, Оля – беги!» Дети меняются местами, пробегая под волшебным кругом, который опускается. Надо успеть пробежать, чтобы волшебный круг их не задел.

Игра «Утка – гусь»

Цель: Развитие быстроты, ловкости, реакции.

В этой игре волшебный круг выступает в роли ровного круга, вокруг которого все игроки сидят на корточках. Водящий ходит по часовой стрелке, и гладит того, кто рядом с ним, по голове, приговаривая:

«Утка! Утка! Утка! Гусь!»

Как только он выбрал гуся, он должен убежать от выбранного игрока вокруг волшебного круга. Гусь должен вскочить и побежать вслед за водящим, и попробовать успеть его осалить до того, как водящий добежит и сядет на место Гуся.

Если гусь догнал водящего, тот водит ещё раз. Если водящий успел добежать и занять место гуся, то тот становится новым водящим, и теперь он выбирает себе гуся.

Игра «Болото»

Цель: Вызвать у детей эмоционально положительный отклик на игровое действие, дружеские взаимоотношения.

Игроки садятся на полу в круг, зажав край волшебного круга под подбородком и вытянув ноги прямо перед собой. Когда все расселись, каждый начинает повторять название своего любимого овоща. Гвалт, производимый игроками, напоминает шум, который стоит ночью на болоте. Одного игрока выбирают «водяным», и он забирается под волшебный круг. Водяной осторожно втягивает за ноги другого игрока, который исчезает под волшебным кругом и сам становится водяным. Игра заканчивается, когда под волшебным кругом оказываются все участники.

Игра «Акула в море!»

Цель: Соблюдение правил игры, развитие физических качеств.

Одного воспитанника выбирают «акулой», все остальные игроки создают волны. Акула гоняется в поисках своих жертв под поверхностью воды (волшебного круга).

Если акула хватается кого-нибудь за ногу, жертва отправляется под волшебный круг и тоже становится акулой. Игроки, раскачивающие волшебный круг, не могут отпускать его до тех пор, пока их не поймают, они не могут также прижимать волшебный круг к земле, преграждая путь акулам. Игра заканчивается, когда вокруг стало слишком много акул и осталось слишком мало людей!

Игра «Перекасти – поле»

Возраст: 4 -7 лет.

Цель: Развитие ловкости, внимания, координации движений, смекалки, взаимодействия.

Ведущий выбирает 3 игроков (они находятся около волшебного круга). Другие дети максимально надувают купол, задача 3-х игроков пробежать пока опускается волшебный круг. Если купол их коснется, участник выбывает из игры. Ребёнок, победивший в игре, получает приз.

Игра «Танец с волшебным кругом»

Возраст: 5 -7 лет.

Цель: Развитие произвольности, двигательного творчества.

Примерный рисунок танца: взяли за волшебный круг, 3 подскока вправо, положили волшебный круг, сделали хлопки « Ти-та-та-та», покружились, взяли купол и т.д. Вы можете придумать свой рисунок танца.

Игра «Круг»

Возраст: 5-7 лет.

Цель: Развитие умения сотрудничать, взаимопонимание и доверие между детьми, сплоченности.

Ведущий:

- Ребята, возьмитесь за волшебный круг, натяните ровный круг. Круг – это символ единства, силы, дружбы.

Сейчас я предлагаю выполнить вам ряд заданий, которые нужно выполнить одновременно и чтобы целостность круга была не нарушена.

Перед выполнением задания у вас есть несколько секунд, чтобы попробовать договориться без слов.

- Всем присесть, а потом встать.
- Опустить одну руку и сделать круг по часовой стрелке.
- Сделать волнообразные движения.

Вопросы: От кого и от чего зависел результат при выполнении заданий?

Игра «Доброе животное»

Возраст: 5-7 лет.

Цель: сплочение детского коллектива, детей понимать чувства других, оказывать поддержку и сопереживать.

Ведущий тихим таинственным голосом говорит: « Встаньте в круг и возьмитесь за волшебный круг. Мы - одно большое доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит! А теперь подышим вместе! На вдох делаем шаг вперед, на выдох-назад (3 раза). Так не только дышит животное, так бьется его сердце. Давайте послушаем, как оно бьется! (без вдоха и выдоха), при этом сильные удары ногами. Стук - шаг вперед, стук-назад (3 раза). Мы все берем дыхание и стук сердца этого большого доброго животного себе.

Игра «Грибок»

Возраст: 3 - 5 лет.

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

Все держатся за волшебный круг, и плавно поднимают его три раза, и на третий раз все, не отпуская ручки, заходят внутрь волшебного круга, и он плавно опускается сверху на всех.

Дует-дует ветерок,

Заходите под грибок!

Игра «Карусели»

Цель: Развитие ритмичности движений, умения согласовывать их со словами, бегать и ходить по кругу.

С парашютом можно играть во многие хороводные игры с движением по кругу, с замедлением и ускорением, например, в карусели.

Еле-еле, еле-еле

Завертелись карусели.

А потом, потом, потом

Всё бегом-бегом-бегом!

Погодите, не спешите,

Карусель остановите!

«Воробушки, домой!»

Возраст: 3 - 5 лет.

Цель: Вызвать у детей эмоционально положительный отклик на игровое действие.

Взрослые поднимают и опускают волшебный круг, а под ним прыгают на двух ногах дети-воробушки, которые машут крылышками. Когда звучит команда

«вылетай поскорей», все дети выбегают из-под волшебного круга, а потом по команде «воробушки, домой» все летят обратно, стараясь при этом никого не сбить и не уронить на бегу.

Среди белых голубей

Скачет серый воробей.

Среди белых голубей

Скачет серый воробей.

Воробушек-пташка,

Серая рубашка,

Вылетай поскорей!

Выбегай, не робей!

Полетали, покружились,

И обратно воротились.

Воробушки, домой!

Игра «Радужная страна»

Возраст: 5-7 лет.

Цель: Соотнесение цвета с психическими характеристиками, создание в группе дружеской атмосферы, взаимопомощи, доверия, сплоченности, доброжелательного и открытого общения друг с другом и со взрослыми.

Расстилаем волшебный круг на пол и предлагаем расселить «жильцов» (мелкие игрушки, картинки с изображением сказочных героев разных по характеру, выражающих разные эмоции). Участникам предлагается рассказать, почему расселили игрушки именно так, придумать про них историю. Т.е. работая с цветом, обязательно уточняются его психологические характеристики.

Можно использовать волшебный круг как «Коврик настроений». Перед завтраком дети собираются на волшебный круг, рассказывают о своём настроении, выбирает сектор определённого цвета и садится в свой сектор. А вечером перед уходом домой дети также собираются вместе на волшебном круге и беседуют о прошедшем дне и о переменах в настроении.

