

**Мастер-класс для педагогического сообщества города Екатеринбурга.  
«Коммуникативные игры как средство развития коммуникативных способностей детей дошкольного возраста на занятиях по физической культуре»  
«Давайте же детям играть, пока игра их радует, влечет к себе и вместе с тем приносит громадную пользу»**

**Е.А Покровский.**

I. Принято считать, что физкультурные занятия направлены на удовлетворение потребностей дошкольников в двигательной активности и закрепление техники двигательного навыка. Сегодня я хочу раскрыть значимость физкультурных занятий, особенно той части, где мы знакомимся с подвижными играми с другой стороны.

Подвижная игра не зависимо малой, средней или быстрой подвижности оказывает разностороннее воздействие на играющих детей, воздействуя одновременно на физическое развитие, укрепления здоровья и формирования личностных качеств которые необходимы им в дальнейшем.

Подвижные игры, будучи эффективным средством физического воспитания, располагают большими возможностями для воспитания характера человека. Во время игр дети учатся объединяться в игровой коллектив, соблюдать определенные правила игры, искать выход из разнообразных по сложности двигательных заданий и ситуаций.

Видеоролики, которые вы сегодня увидите все рабочего варианта, есть, где игра в процессе разучивания.

**Видеоролик № 1**

Игра «5 островов»

Игра «Где мы были, мы не скажем, а что видели, покажем»

**Вопрос: Просмотрев видеоролик, какие качества ..... вы увидели?**

Развивающий потенциал подвижных игр заключается в необходимости умения играющим договариваться друг с другом, уступать, слышать товарища, продолжать его действия или выручать, подчинять свои желания существующим правилам. Именно в процесс таких ситуаций ребенок учится понимать и уважать других, справляться с запретами.

Разучивая, подвижные игры я стараюсь создать благоприятные условия для совместных переживаний, способствующих становлению общих (коллективных) интересов: дети учатся действовать сообща, планировать, распределять роли, учитывать свои силы, время и возможности.

Так же в своей работе организую речеактивизирующие ситуацию, которая соединяет в себе игровую, социальную и познавательную мотивацию.

**Видеоролик № 2**

Игра «Колдуны»

Очень любимы детьми подвижные игры. Застенчивым детям обычно не хватает живости и подвижности, участие в таких играх помогают детям активно включиться в детский коллектив, в общую атмосферу жизнерадостности. Как правило, подвижные игры сопровождаются шумными выкриками, смехом, бурным весельем. Все это способствует выплеску детских эмоций, в том числе негативных, раскрепощению и умению выражать свои чувства и переживания.

II. Я вам сейчас предлагаю выплеснуть свои эмоции. И предлагаю вам поиграть, избавиться от негативных переживаний и раскрепоститься.

### **Игра «Самурай, Дракон, Принцесса»**

Давайте разделимся на две, равные по количеству участников команды. Я предлагаю вам сыграть в игру «Принцесса и самурай». Эта игра похожа на детскую игрушку «Камень-Ножницы-Бумага». Помните такую игру? Только эта игра командная. Это означает, что у участников команд будет время, чтобы договориться какую фигуру они будут показывать. После того как вы договоритесь, команды выстраиваются в две шеренги друг против друга и по моей команде, вы одновременно, показываете выбранные фигуры. Фигур у нас будет три: принцесса, самурай и дракон. **Принцесса побеждает Самурая, Самурай дракона, Дракон Принцессу.** Как показывать фигуры?

Самурай. Как будем его показывать? Обычный образ самурая это меч, он агрессивен и кричит «банзай». Давайте попробуем показать самурая: у каждого в руке меч, шаг вперед, бьем мечом и кричим «банзай»! На счет три-четыре!

Дракон. Как дракона покажем? Он большой и страшный, а еще у него изо рта пламя бьет. Давайте попробуем по моей команде показать дракона: шаг вперед, руки-когти и рычим — р-р-rrrrr. Принцесса – ля-ля-ля.

III. Когда наши дошкольники попадут в школу, то их ждет не только класс, помещение школы, но еще и двор. Там не будет мам и бабушек. Дети в большей степени будут предоставлены сами себе. Но очень хочется, чтобы они играли не в гаджеты, а в подвижные игры, общались, находили новых друзей. Во дворе их встретят не только сверстники, но и разновозрастные ребята. Поэтому я на своих занятиях знакомлю детей с дворовыми играми. Играми нашего детства. Прежде чем знакомить детей с игрой, я ее адаптирую для нашего дошкольного возраста.

Это игры - 12 палочек, резиночки, штандер, шел крокодил, колечко..., вышибалы. Эти игры не входят в программу дошкольников, но они есть в начальной школе.

Люблю игру можно адаптировать или изменить, модернизировать.

И сегодня вам предстоит такая работа. У вас на программках есть смайлики, прошу выйти тех, у кого зеленый смайлик. Разделитель на 4 группы. Всем знакома игра «Ручеек»? Самая простая игра, а можно ли ее изменить?

Я вам даю карточки, на которых написано задание. (работа в группа)

**«Ручеёк».** В произвольном порядке разбиться на пары. Пары располагаются друг за другом, взявшись за руки, подняв сомкнутые руки вверх, как бы образуя крышу. Водящий проходит под сомкнутыми руками и выбирает себе партнёра. Новая пара становится сзади, а освободившийся участник игры заходит в ручеёк и

ищет себе пару и т.д. По сути, игра представляет собой социометрическую процедуру и оказывается эмоционально значимой для каждого участника.

**Задания:**

1. Добавить в игру спортивный инвентарь.
2. Как можно ее использовать на музыкальных занятиях.
3. Использование как элемент в НОД.
4. Изменить для детей младшего и среднего возраста.

Возможно, у кого, то есть и другие варианты, можете с нами поделиться?

IV. Игра-пожелание.

«Колечко, колечко, скажи хоть словечко»

**Правила игры:** Выбирается **водящий**, остальные игроки садятся в ряд на скамейку и складывают ладошки лодочкой.

Водящий берет любой мелкий предмет, это может быть настоящее **колечко**, камушек или очень мелкая игрушка.

Водящий прячет предмет у себя в ладошках, также складывая их лодочкой.

Затем он подходит по очереди к каждому игроку, приговаривая:

— *Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю*

Водящий, вкладывая свои руки в руки участников, должен **передать** колечко любому из игроков так, чтобы остальные не догадались — кому именно.

Игрок, получивший колечко, не должен подавать виду, что он его получил, и должен стараться сидеть с максимально невозмутимым лицом.

После того, как водящий прошел всех игроков, он отходит от скамейки на несколько шагов и говорит:

— *Колечко, колечко, выйди на крылечко*

Игрок, у которого в руках оказалось колечко должен вскочить со скамейки и подбежать к водящему.

Задача остальных игроков не дать ему убежать и постараться удержать,

Если у получившего колечко получилось выбежать, водящим становится он.

Если его удержали, водящий остается прежним.

Но мы с вами сегодня ее изменим, я буду водящим. Получивший колечко сюрприз должен нам сказать пожелание.