

Развлечение в старшей группе «ВЕЧЕР ПОДВИЖНЫХ ИГР»

СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОЕ РАЗВИТИЕ:

- усвоение норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности;
- развитие общения и взаимодействия ребёнка с взрослыми и сверстниками;
- становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий;
- формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками,
- формирование основ безопасного поведения в социуме.

ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ:

- развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации;
- формирование познавательных действий, становление сознания;
- развитие воображения и творческой активности.

РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ:

- владение речью как средством общения и культуры;
- обогащение активного словаря;
- развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи.

ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ:

- восприятие музыки, фольклора.

ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ:

- приобретение опыта в следующих видах деятельности детей:
- формированию опорно-двигательной системы организма,
- развитию равновесия,
- координации движения, крупной и мелкой моторики обеих рук,
- с правильным, не наносящем ущерба организму, выполнением основных движений (ходьба, бег, мягкие прыжки)
- овладение подвижными играми с правилами;
- становление целенаправленности и саморегуляции в двигательной сфере;
- становление ценностей здорового образа жизни.

Оборудование: клоун, бубен, косынка, магнитофон.

(Дети входят в спортивный зал).

Ведущий: Дети вы любите играть?

Дети: Да!

Ведущий: Сегодня у нас необычный вечер, вечер подвижных игр.

Дети для того чтобы играть в подвижные игры, нужно всегда помнить о безопасном поведении при игре. Какие правила вы знаете? Давайте их вспомним.

Дети:

Нельзя толкать при игре друг друга.

Бегать, не наталкиваясь друг на друга.

Обязательно смотреть под ноги.

Ведущий: Молодцы! Все знаете, как надо играть, а теперь начнём?

Дети: Да!

Ведущий: Смотрите, к нам кто-то идет. Кто же это, ребята?

Дети: Это весёлый клоун Кузя!

(Клоун здоровается с детьми, и выражает желание поиграть с ними, дети соглашаются).

Подвижная игра «Ты, катись, веселый бубен...»

(Дети стоят по кругу вместе клоуном, передают друг другу бубен, произносят слова)

Ведущий и дети:

Ты катись, весёлый бубен,

Быстро, быстро по рукам,

У кого весёлый бубен,

Тот сейчас станцует нам!

(У кого в руках оказывается бубен, тот выходит на середину круга и под музыку танцует, а все дети ему аплодируют) (Игра повторяется 3-4 раза).

Клоун: Молодцы, ребята, весело поиграли. А я знаю одну игру, давайте поиграем!

Подвижная игра «Ловишки»

Сначала роль ловишки выполняет клоун, а потом с помощью считалочки выбирается ловишка. Он становится в центре. Дети стоят в одной стороне. По сигналу дети перебегают на другую сторону, а ловишка старается их поймать. Пойманный становится ловишкой. В конце игры говорят, какой ловишка самый ловкий. (Игра повторяется 3-4 раза)

Ведущий: Кузя, а мы знаем другую игру, хочешь с нами в неё поиграть?

Подвижная игра «Мы весёлые ребята»

(Игра проводится вместе с клоуном)

Воспитатель и дети:

Мы весёлые ребята,
Любим прыгать и скакать,
Ты попробуй нас догнать,
Раз, два, три, четыре, пять!

(Клоун догоняет детей, игра повторяется 3 раза)

Клоун: Молодцы, ребята, мне понравилась эта игра. А еще поиграем?

Ведущий: Кузя, а мы знаем ещё игру, хочешь с нами в неё поиграть?

Подвижная игра «Замри»

Сначала водит клоун, а потом с помощью считалочки выбирается водящий. Остальные любым способом передвигаются по площадке. По команде водящего: «Стоп!» все должны замереть в какой-либо позе. Затем он обходит все фигуры и выбирает ту, которая ему нравится больше всех. Выбранный становится водящим, а предыдущий присоединяется к остальным игрокам. (Игра повторяется 3 - 4 раза).

Подвижная игра «Жмурки»

Клоун играет с детьми. Жмурка выбирается при помощи считалки. Ему завязывают глаза, отводят на середину площадки, и поворачивают несколько раз вокруг себя. Разговор с ним:

- *Кот, кот, на чем стоишь?*

- *На мосту.*

- *Что в руках?*

- *Квас.*

- *Лови мышей, а не нас!*

Игроки разбегаются, а жмурка их ловит. Пойманного игрока жмурка должен узнать, назвать его по имени, не снимая повязки. Тот становится жмуркой.

Ведущий: Вот и закончился наш вечер подвижных игр. Понравилось вам играть? (Ответы детей)

Клоун: Спасибо вам, ребята за прекрасный вечер! До встречи!

(Клоун уходит, дети возвращаются в группу)