МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ

**«ЭНГЕЛЬССКИЙ КОЛЛЕДЖ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»**

**ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА**

Организация и подготовка подвижной игры

Выполнил студент

группы \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Энгельс, 201 г.

**Цель работы:**

Закрепление и расширение представления о значении и содержании подвижной игры в жизни дошкольника, особенностях её организации и подготовки.

**План работы:**

**1.Актуализация теоретических знаний.**

* Особенности подвижных игр.
* Значение подвижных игр.
* Структура подвижных игр.
* Классификация подвижных игр.
* Требования к проведению подвижных игр.

**2. Составление картотеки подвижных игр (по 5 игр в каждой возрастной группе).**

**3. Подготовка атрибутов игры.**

**4. Проведение игры по выбору.**

1. **Теоретическая часть**

…………….

* Особенности подвижных игр.
* Значение подвижных игр.
* Структура подвижных игр.
* Классификация подвижных игр.
* Требования к проведению подвижных игр.

**2.Картотека подвижных игр.**

*(При описании игр желательно использовать ниже приведенный* ***образец****. )*

*Например:*

**2 младшая группа**

1. **«Гуси-лебеди»**

**Цель игры**.

Учить детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга; приучая их быстро действовать, помогать друг другу.

**Содержание игры.**

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные –гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси  уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:

- Гуси-гуси!!!

- Га-га-га.

- Есть хотите?

- Да, да, да.

- Гуси-лебеди! Домой!

- Серый волк под горой!

- Что он там делает?

- Рябчиков щиплет.

- Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый быстрый и ловкий, становится волком.

**Правила игры.** Гуси должны летать» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

(И так по 1 подвижной игре на каждый возраст)

**Средняя группа**

……………………

**Старшая группа**

……………………

**Подготовительная группа**

……………………