

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №1 комбинированного вида» пгт.  
Жешарт Усть-Вымского района Республики Коми

**Нестандартное оборудование по  
физическому воспитанию.**

**Подвижная игра «Классики»**

*Выполнила:  
воспитатель МБДОУ «Детский сад №1  
комбинированного вида» пгт Жешарт  
Маринеску Светлана Андреевна.*

**Цель:** с помощью яркого нестандартного оборудования, изготовленного из бросового материала внести элемент новизны в образовательный процесс и вызвать у детей интерес к занятию по физической культуре

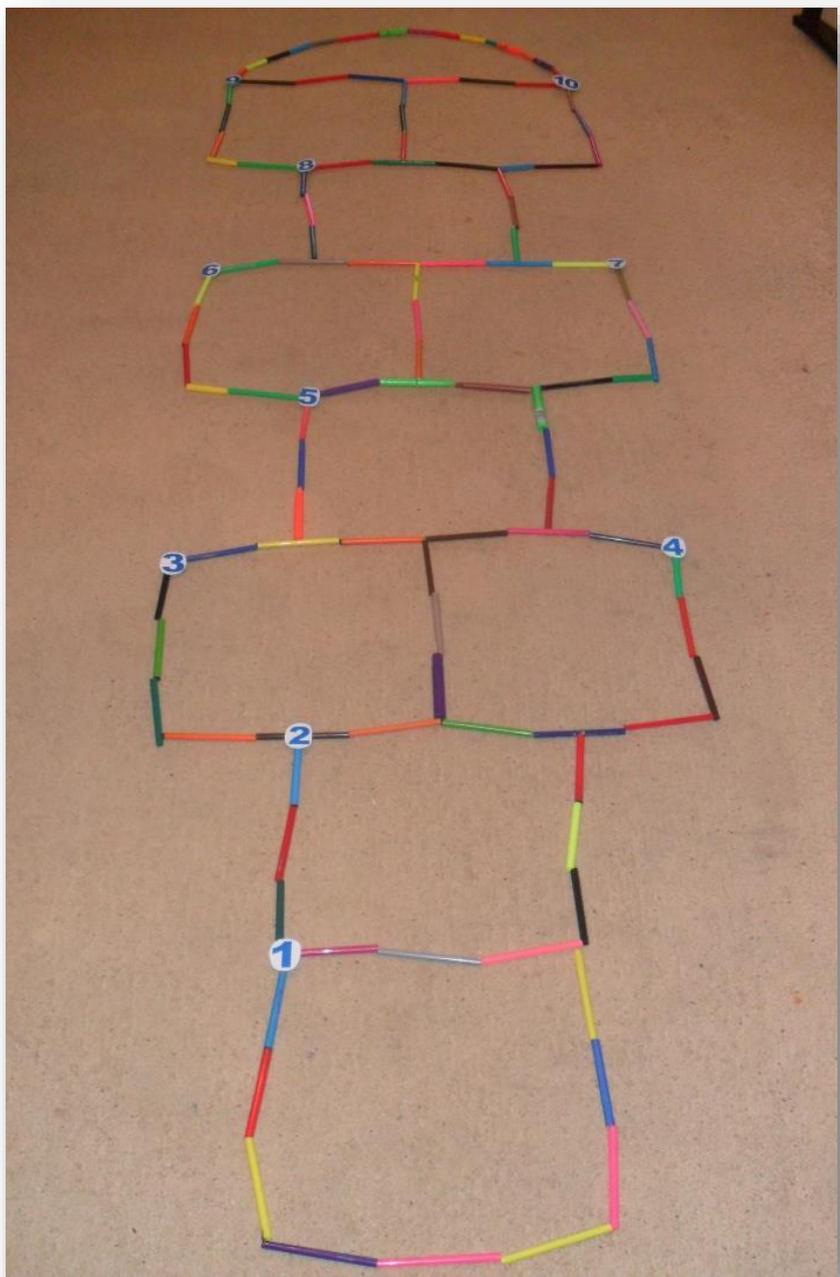


# Задачи:

- ✓ Развивать физическое здоровье детей (мышцы ног, координацию движений, глазомер, меткость).
- ✓ Мотивировать детей на двигательную активность через использование нестандартного оборудования.
- ✓ Упражнять детей в счёте до 10.
- ✓ Вызывать положительные эмоции во время игры.







### Материал:

использованные пустые фломастеры  
(93 штуки) и колпачки от них,  
пластмассовые кружки с цифрами от  
1-10, леска, спичечный коробок,  
цветная бумага.

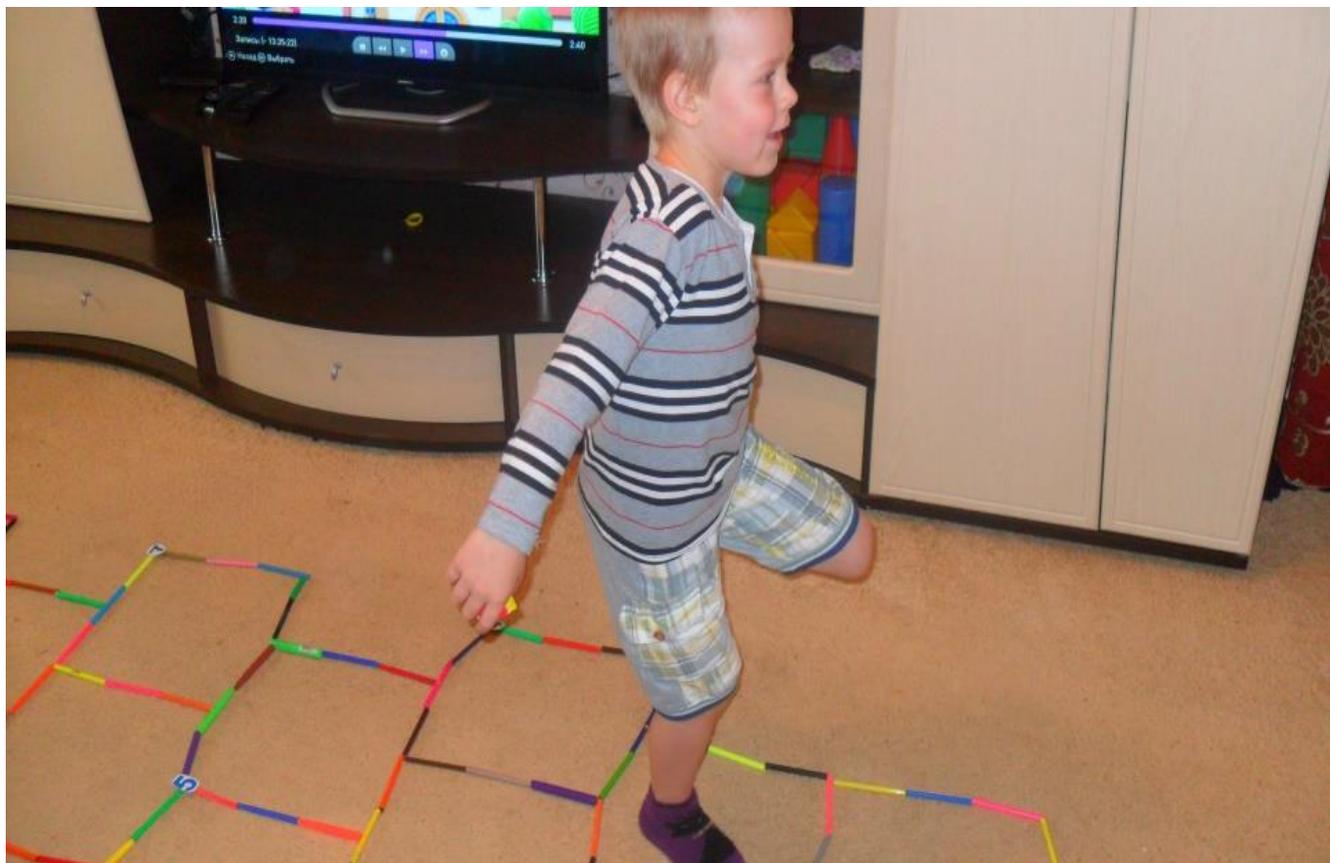
**Описание игры:** для игры в классики потребуется бита (спичечный коробок) и поле для игры. Поле для игры представляет собой фигуру из 10 квадратов по 40 см. каждый, которые пронумерованы от 1-10. Последние 9-й и 10-й квадраты заканчиваются полукругом (котёл).

**Правила игры:** игроки распределяют очередность прыжков, затем первый игрок бросает битку на цифру 1 (1-й класс) и начинает «пропрыгивать». Прыгать на одной ноге цифры 1 и 2, на двух ногах цифры 3 и 4, на одной ноге 5, на двух ногах 6 и 7, 8 на одной, 9 и 10 снова на двух ногах, затем нужно повернуться в прыжке на 180 градусов и обратно прыгать также до цифры 1. На обратном пути нужно наклониться и поднять битку, не теряя равновесия.



Дальше игрок бросает биту на 2-й класс и снова «пропрыгивает» этот класс. И так далее, кидать биту всё дальше и дальше. Каждый класс начинать прыгать с первого квадратика.

- Если бита пролетела за пределы нужного квадрата, то сгорает один класс (бита передвигается на 1 класс назад).
- Если бита попала в котёл, то сгорает один класс.
- Если игрок случайно заступил за линию или не устоял на одном квадрате, то ход переходит к другому игроку. Побеждает тот, кто первым дошёл до *10 класса*.



**Работа с родителями:** рекомендовать родителям изготовить своим детям данное нестандартное оборудование и использовать в домашних условиях.

**Заключение:** предложенное Вашему вниманию пособие, предназначено для средней, старшей и подготовительных групп, сделано своими руками и не требует больших затрат; отвечает требованиям, которые предъявляются к детскому оборудованию: безопасно, удобно к применению, компактно, эстетично и максимально эффективно, благодаря чему отвечает на все поставленные выше задачи.

*Спасибо за внимание!*

**Желаем успехов**



**В**

**в физическом развитии детей!**