МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД № 18 г. ЧЕЛЯБИНСКА»
454021,г. Челябинск, ул. Скульптора Головницкого, 18
тел.: (351) 724-30-54, 724-30-53
ИНН 7448156613 КПП 744801001

Картотека игр на конюшне для детей 5–6 лет

Автор: Юрина Анастасия Андреевна, педагог-психолог

Место проведения: Место проведения: Областное бюджетное учреждение дополнительного образования «Спортивная школа олимпийского резерва по конному спорту и современному пятиборью РИФЕЙ имени П.М. Латышева», Сосновский р-н, п. Кременкуль, ул. Трактовая, 10

Возраст участников: 5–6 лет

Цель: развить у детей 5–6 лет координацию, уверенность в себе и навыки безопасного поведения на высоте через подвижные игры в верёвочном парке.

Задачи:

- закрепить правила безопасности при прохождении трасс (надевать страховку, слушать инструктора, не толкаться);
- развить физические качества (ловкость, равновесие, координацию) в игровой форме;
- сформировать умение действовать по сигналу и в команде;
- познакомить с базовыми элементами верёвочного парка и их назначением (переходы, сетки, барьеры) через игровые задания.

Принципы:

- приоритет безопасности: все игры учитывают возможности детей 5–6 лет и проводятся только под контролем инструктора и воспитателя;
- постепенное усложнение: от простых упражнений на земле до элементов на высоте с опорой;
- чередование активности и отдыха: короткие игровые блоки (5–7 минут) с паузами для обсуждения и восстановления;

- наглядность и простота правил: задания формулируются понятно, с опорой на зрительные образы и жесты;
- индивидуальный подход: учёт уровня подготовки каждого ребёнка, возможность замены задания при необходимости.

Картотека подвижных игр на верёвочном парке

Игра 1. «Верёвочный следопыт»

Цель: развитие внимания и координации на трассе.

Оборудование: карточки с изображением элементов верёвочного парка (сетка, переход, кольцо).

Ход игры: перед прохождением трассы воспитатель раздаёт карточки. На каждом элементе ребёнок должен найти такой же элемент на площадке, показать его и назвать (например: «Это сетка, по ней надо ползать»). За правильный ответ — наклейка «Юный следопыт».

Игра 2. «Ловкие обезьянки»

Цель: тренировка равновесия и хватательного рефлекса.

Оборудование: мягкие маты под элементами трассы, верёвочные кольца.

Ход игры: дети проходят участок с кольцами. Задача — дотронуться до каждого кольца, не касаясь земли. Воспитатель следит за страховкой и помогает сохранять баланс. Побеждает тот, кто быстрее и аккуратнее прошёл участок.

Игра 3. «Безопасная тропа»

Цель: закрепление правил поведения на высоте.

Оборудование: картинки с правилами (надеть шлем, не толкаться, слушать инструктора).

Ход игры: на старте воспитатель напоминает правила. На трассе дети останавливаются у табличек с правилами и объясняют вслух, почему это важно (например: «Шлем защищает голову, если упаду»).

Игра 4. «Прыжки через препятствие»

Цель: развитие прыгучести и уверенности.

Оборудование: невысокие мягкие барьеры на трассе.

Ход игры: на участке с барьерами дети по очереди перепрыгивают через них, держась за верёвку для равновесия. Инструктор страхует сзади. Можно добавить весёлый счёт: «Раз, два, три — прыжок!».

Игра 5. «Сети дружбы»

Цель: развитие командного взаимодействия.

Оборудование: верёвочная сетка на низкой высоте.

Ход игры: дети делятся на пары. Один проходит сетку на четвереньках, второй страхует, держа за руку. Затем меняются ролями. Задача — пройти без касания земли, помогая друг другу.

Игра 6. «Весёлые переходы»

Цель: тренировка перешагивания и чувства опоры.

Оборудование: узкие переходы между опорами.

Ход игры: дети поочерёдно проходят переход, стараясь держать спину прямо и не раскачиваться. Воспитатель даёт подсказки: «Шагай медленно, смотри перед собой». За правильное выполнение — наклейка «Смелый путешественник».

Игра 7. «Кто выше?»

Цель: развитие силы и уверенности в своих возможностях.

Оборудование: подвесные элементы (кольца, перекладины).

Ход игры: на безопасной высоте дети по очереди подтягиваются, держась за кольца или перекладины. Задача — сделать 2–3 подтягивания. Инструктор контролирует, чтобы не было перегруза.

Игра 8. «Тихие шаги»

Цель: развитие контроля движений и внимания.

Оборудование: нет.

Ход игры: на ровной площадке перед трассой воспитатель объясняет: «Сейчас будем учиться ходить тихо, как мышки, чтобы не шуметь в лесу». Дети идут на носочках, стараясь не издавать звуков. Затем переходят к прохождению трассы: на каждом элементе делают «тихий шаг» — аккуратно ставят ногу, не раскачивая верёвки.

Игра 9. «Спасатели верёвочного парка»

Цель: закрепление знаний о безопасности и взаимопомощи.

Оборудование: наклейки и карточки с ситуациями (потеря равновесия, запутались в верёвке).

Ход игры: воспитатель раздаёт карточки с игровыми ситуациями. Дети обсуждают, как поступить (например: «Если запутался, нужно позвать инструктора»). Затем отрабатывают действия на безопасной части трассы.

Игра 10. «Весёлый финиш»

Цель: создание положительного эмоционального фона.

Оборудование: цветные ленты, наклейки.

Ход игры: в конце трассы дети собирают ленты, прикреплённые к элементам. За каждую ленту — наклейка. Затем воспитатель хвалит: «Вы все были настоящими героями верёвочного парка! Молодцы!».

Игра 11. «Следопыты на высоте»

Цель: развитие наблюдательности и умения описывать объекты.

Оборудование: карточки с изображениями элементов парка (лестница, сетка, кольцо).

Ход игры: перед стартом воспитатель раздаёт карточки. Во время прохождения трассы дети находят соответствующие элементы, показывают

их и описывают: «Это лестница, по ней нужно подниматься», «Это сетка, в ней можно ползать».

Игра 12. «Быстрый переход»

Цель: развитие скорости реакции и координации.

Оборудование: широкие переходы между опорами.

Ход игры: дети по очереди проходят переход, стараясь делать шаги быстро, но аккуратно. Инструктор следит за безопасностью. Можно добавить соревновательный элемент: «Кто быстрее и безопаснее пройдёт?».