****

**Управление общего и дошкольного образования**

**Администрации города Норильска**

**МБУ «Методический центр»**

**«Формирование командного взаимодействия**

**у детей старшего дошкольного возраста на занятиях физической культурой посредством внедрения элементов технологии «Тимбилдинг»**

**/из опыта работы Василенко Юлии Олеговны –**

**инструктора по физической культуре**

**МАДОУ «ДС № 1 «Северок»/**

**Норильск, 2022**

В методическом пособии представлен опыт инструктора по физической культуре МАДОУ ДС №1 «Северок» по внедрению в образовательную деятельность элементов технологии «Тимбилдинг» для формирования спортивно – волевых качеств, развития двигательных способностей и коммуникативной компетентности у детей старшего дошкольного возраста.

В приложении представлены практические материалы из опыта работы педагога.

Пособие адресовано инструкторам по физической культуре и педагогам дошкольных образовательных учреждений.

Методист МБУ «Методический центр» Е.В. Носкова

Муниципальное бюджетное учреждение «Методический центр»

г. Норильск, ул. Кирова, д.20А, т.238850

**БАНК ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОПЫТА**



**Василенко Юлия Олеговна –**

инструктор по физической культуре МАДОУ «ДС № 1 «Северок»

**Педагогический стаж:** 10 лет.

**Квалификационная категория:** высшая.

**Образование:**

- средне – специальное, КГБОУ «Таймырский колледж» г. Дудинка, специальность «Физическая культура», квалификация «Учитель физической культуры», 2011 г.;

- высшее, ФГБОУ ВО «Кемеровский государственныйуниверситет», программа бакалавриата по направлению подготовки 49.03.01 Физическая культура; 2020 г.ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный университет», Диплом о профессиональной переподготовке, квалификация «Преподаватель физической культуры и спорта», 2020 г.

**Награды:**

1. г., Муниципальный профессиональный конкурс «Дебют года» в номинации: «Молодой специалист дошкольного образования», Диплом победителя (г.Дудинка);
2. г., преподаватель НФ КГАУ ДПО «Красноярский краевой институт повышения квалификации и профессиональной переподготовки работников образования» по программе: «Методика физического развития и воспитания детей раннего и младшего дошкольного возраста в ДОО»;

- руководитель городского методического объединения для инструкторов по физической культуре «Внедрение современных форм работы с детьми в ДОУ в рамках ОО «Физическая культура» (г.Дудинка);

1. г., Региональный этап Всероссийского конкурса «Воспитатели России», номинация «Лучшая методическая разработка по физическому развитию, воспитанию и оздоровлению дошкольников», грамота победителя;
2. г., Городской конкурс образовательных видеороликов «Большая игротека – 2021», диплом призера;
3. г., Проведение мастер – класса для инструкторов г. Норильск по теме: Формирование командного взаимодействия у детей старшего дошкольного возраста на занятиях физической культурой посредством внедрения элементов технологии «Тимбилдинг».

**Награды:**

* Благодарственное письмо Главы города Дудинки (2018 г.);
* Благодарственное письмо Зам. главы г. Дудинки – председателя Комитета культуры, молодежной политики и спорта (2019 г.);
* Благодарственное письмо И.о. начальника Управления общего и дошкольного образования Администрации г. Норильска (2021 г.);
* Благодарственное письмо Заведующего учреждением МАДОУ ДС №1 «Северок» (2021 г.).

|  |
| --- |
| **ОГЛАВЛЕНИЕ**  **ВВЕДЕНИЕ**………………………………………………………………….............. 5  **ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ** ……………………………………………………………… 5  Цели и задачи тимбилдинга………………………………………………………… 6  Отличие команды от группы……………………………………………………….. 6  Когда нужен тимбилдинг…………………………………………………………… 7  **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**…………………………………………………………………….. 8  **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**………………………………………………………… 9  **ПРИЛОЖЕНИЕ**……………………………………………………………………. 10 |

**ВВЕДЕНИЕ**

*Тот, кто воображает, что может обойтись без других людей — очень ошибается,*

*а тот, кто воображает, что другие не могут обойтись без него — ошибается ещё больше.*

*Франсуа де Ларошфуко*

Все родители хотят, чтобы их ребенок рос здоровым, сильным и крепким, однако зачастую они оберегают своих малышей от физических усилийидаже от здорового соперничества в подвижных играх ("не бегай, не прыгай, не лазай, а то упадёшь, посиди").

С обновлением всего дошкольного образования происходит и обновление физкультурно – оздоровительной работы. В нашем ДОУ в процессе физического воспитаниядошкольников мы целенаправленное используем традиционные физкультурно-оздоровительные методики, а также инновационные технологии, адаптированные к возрастным особенностям детей.

Для создания устойчивого интереса к занятиям по физической культуре мы применяем такую форму работы как тимбилдинг. Такие занятия отличаются от классических и предусматривают целенаправленную работу всей команды с нестандартным оборудованием, выполнением специальных заданий, творческих игр, направленных на развитиевыдумки, творческой инициативы. Благодаря этой форме работы создаются благоприятные возможности для развития двигательных способностей детей, их познавательной активности, мышления, самовыражения, раскрепощенности и воспитываются морально – волевые качества. Обеспечивая сформированность интегративных качеств личности ребёнка, которыми должен обладать выпускник дошкольного образовательного учреждения, как требует ФГОС ДО.

**Основная часть**

**Что такое тимбилдинг**

***Тимбилдинг*** (англ. team – команда, building – строительство, создание) — это комплекс мероприятий, предназначенных для создания командного духа среди сотрудников организации, сплочения коллектива.

Первые попытки управлять эффективностью групп персонала делались в 40-х годах ХХ века в США и Западной Европе. Вид стройной теории они обрели ближе к концу 50-х. В 60-х годах американский психолог Карл Ронке разработал программу Outdoor Ropes Course (знаменитый ныне веревочный курс), который лег в основу большинства стратегий командообразования.

Существует мнение, что тимбилдинг произошел из спорта, где победа как группы игроков, так и отдельно взятого спортсмена достигается только благодаря команде. Если это футбол или баскетбол, то без взаимодействия между игроками победы не добиться. Если это бокс или теннис, то победителем сложно стать без опытного тренера, консультантов, врачей, массажистов и т.д.

Тимбилдинг – это взрослое мероприятие, в котором решаются вопросы внутрикорпоративного командообразования, сплоченности, укрепления культуры и так далее. Но существует еще и такое понятие, как «детский тимбилдинг». Есть мнение, что именно Россия является одной из родоначальниц этого явления. История детского и юношеского командообразования берет свое начало со времен пионерских лагерей, туристических слетов и многодневных походов.

Другими словами, тимбилдинг – это комплекс мероприятий, которые направлены на сплочение команды путем совместного активного отдыха, подвижных спортивных игр, коллективных развлекательных программ, тренингов и прочего.

**Цели и задачи**

Основных целей у командообразования четыре:

1.Сплочение коллектива, создание у него ощущения общности целей.

2.Улучшение взаимодействия между членами коллектива и повышение уровня доверия. Замена [конкуренции](https://myrouble.ru/konkurenciya/) на сотрудничество.

1. Повышение лояльности персонала к руководству.

2. Психологическая разгрузка для персонала.

**Задачи:**

* Выработка стратегии группой
* Творческий подход
* Самовыражение
* Доверие другим, и вера в себя
* Поиск нестандартных решений

**Отличительные особенности**

|  |  |
| --- | --- |
| **КОМАНДА** | **ГРУППА** |
| * Не конкуренция за личную выгоду, а сотрудничество для достижения общей цели. | * На первом месте личные интересы, ради них член группы может поступиться общими целями. |
| * Глубокая вовлеченность членов команды в процесс. | * Отношение к работе формальное, сотрудники с нетерпением ожидают окончания рабочего дня. |
| * Участники команды охотно применяют свои навыки для решения общих задач. | * Общение в коллективе идет преимущественно по личным вопросам. |
| * Предложения других сотрудников получают поддержку и принимаются в работу без сопротивления. | * Идеи реализуются с трудом, распространено лоббирование интересов. |
| * Обмен мнениями и информацией широкий и беспрепятственный, никто не пытается утаить сведения для получения личной выгоды. | * Одни участники группы не доверяют другим, ожидают от них негативных действий и помыслов. |
| * Конфликты внутри коллектива воспринимаются как проблемы роста и используются для нахождения точек соприкосновения между позициями сотрудников. | * Конфликты тормозят работу, стороны не пытаются договорится, а противостоят до победного конца, даже в ущерб делу. |
| * Не конкуренция за личную выгоду, а сотрудничество для достижения общей цели. | * На первом месте личные интересы, ради них член группы может поступиться общими целями. |

**Когда нужен тимбилдинг?**

Есть несколько ситуаций, в которых построение команды просто необходимо:

|  |  |
| --- | --- |
| * Низкая мотивация сотрудников | * Дети ничего не хотят делать (механически * выполняют задание или уклоняются от выполнения) |
| * Организационные   изменения в компании | * Новички /разновозрастная группа (дети могут   чувствовать ущемленность, недостаток внимания) |
| * Конфликты внутри   коллектива | * Ссоры, борьба за лидерство и т.д. |
| * Компания только создана | * Открытие новой группы |

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Видов тимбилдинга великое множество, но какой бы способ командообразования ни был выбран – важно поддерживать идеи в повседневной деятельности и различных режимных моментах.

Тимбилдинг нередко путают с корпоративами и другими совместными мероприятиями. Но между ними очень большая разница.

Командообразование потому так и называется, что цель его – не просто подружить между собой детей, а получить синергию – соединить их навыки и способности для достижения нового, более высокого результата.

Тимбилдинг в детском саду – это различные интересные игры, которые помогают понять ценность взаимных усилий.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

* 1. Безрукова Е. Ю. Технология командообразования: методы и перспективы.URL:<http://ecsocman.hse.ru/data/416/685/1219/036Bezrukova.pdf>.
  2. Безрукова Е. Ю. Технология командообразования: методы и перспективы.URL:<http://ecsocman.hse.ru/data/416/685/1219/036Bezrukova.pdf>.
  3. Данилков, А. А. Теория и практика командообразования / А. А. Данилков, Н. С. Данилкова // Интерактивное образование (электронная газета)
  4. <http://s49.radikal.ru/i123/0911/1d/5493c51781bd.jpg>
  5. <https://fb.ru/article/155477/timbilding---chto-eto-timbilding-stsenarii-uprajneniya-organizatsiya-timbildinga>
  6. <https://urok.1sept.ru/articles/687172>

***Приложение 1***

**Конспект игрового физкультурного занятия**

**для детей старшего дошкольного возраста**

**«Без друзей меня чуть – чуть, а с друзьями много»**

**Цель**: формирование командного взаимодействия у детей на занятиях физической культурой посредством внедрения элементов технологии «тимбилдинг».

**Задачи:**

1. Повышать интерес к занятиям физической культурой через использовании игр и упражнений на командообразование.
2. Развивать умение планировать, контролировать и давать оценку своим двигательным действиям.
3. Формировать умение чётко и организованно работать в группе, воспитывать чувство взаимопомощи.
4. Совершенствовать координационные способности и широкий спектр двигательных умений, умение выполнять задания в парах.

**Оборудование:** гимнастические палки 90 см по 2 шт. на пару, мячи разного размера по 3 шт. на пару, обручи 10 шт., гимнастическая скамья 4 шт., игровой набор «Косичка», «Гусеница» и «Многоножка» по 2 шт., коврики для йоги 4 – 6 шт. или будо – маты, музыка для фона в зале на тему «Команда», «Дружба» и т.д., ИКТ.

**Группа**: подготовительная группа (6 - 7 лет).

**Место проведения:** спортивный зал.

**Продолжительность занятия:** 30 минут.

**Предварительная работа:** изготовление нестандартного игрового оборудования «Косичка», «Гусеница», «Многоножка», печать и ламинирование цифр и букв для задания «Клавиатура», подбор музыкального материала, скачивание и нарезка мультфильма «Ангел – Бэби», установка телевизора с записью на флэш носителе мульт – фрагмента, полый куб с фишками для объединения в команды.

***Мотивационная ситуация (в группе с воспитателем).***

*Дети, находясь в группе беседуют на тему «Дружба», смотрят интервью ребят из других групп и сами отвечают на вопросы: Что такое дружба? У тебя есть друзья? Хороший ли ты друг и почему?*

*После диалога им демонстрируется фрагмент мультфильма «Ангел Бэби – команда», в котором обозначена проблемная ситуация того, что иногда работая в одиночку можно что – то испортить или навредить. После мульт - фрагмента детям задаются вопросы: «Была ли у вас, ребята похожая ситуация?», «Как, вы думаете являетесь ли вы командой?», «Где вы можете себя проявить как команда?», «Хотите проверить свой командный дух?», «Кто нам в этом может помочь?».*

*Таким образом, слово «команда» приводит детей к умозаключению о соревнованиях, в которых нужно быть одним целым, а продемонстрировать свою сплочённость в соревнованиях они могут в физкультурном зале. Одев спортивную форму ребята отправляются в спортивный зал (в котором их ждет как – будто ничего не подозревающий инструктор) и озвучивают свою цель инструктору (говорят, что они пришли, чтобы доказать, что умеют работать в команде). Инструктор, выполняя запрос детей проводит с ними игры (тимбилдинг).*

*Для объединения ребят в команды используется куб с фишками. Дети достают из него фишку с изображением мяча и объединяются в группы, например, группа с изображением футбольного мяча, баскетбольного, теннисного и т.д.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Вводная часть**  ***(разминочные игры средней степени активности)*** | | |
| **Название игрового задания** | **Описание** | **Методические рекомендации** |
| 1. **«Сквозь кольцо»** | \**Участвуют все*  Дети по очереди пролезают через обруч, как – будто в тоннель. Усложняющий фактор – они при этом должны держать друг друга за руки и не расцеплять их.  *Это настроит ребят на дальнейшую слаженную работу* | Обращает внимание на то, чтобы дети не расцепляли руки |
| 1. **«Мост»** | *\*Используя фишки из куба дети объединяются в команды (команд может быть сколько угодно, для одной команды необходимо 2 скамьи или одна широкая).*  \**Перед выполнением фишки возвращают в куб*  Задача детей поочередно выстраиваться на скамье. Поднялся первый, второй встает за ним, обходя его по скамье, третьему участнику нужно встать на скамью и обойти первого и второго и т.д. Когда все участники команды займут всю скамью, то первому участнику нужно аккуратно обойти всех и спуститься с обратной стороны скамьи, за ним это делает второй участник и т.д. пока команда не выстроится на противоположной стороне, преодолев препятствия. | Инструктор и воспитатель осуществляет страховку детей. Следит за тем, чтобы ребята не толкали друг друга и ставили стопу полностью на скамью. |
| 1. **«Ковер – самолет»** | *Используя фишки из куба дети снова объединяются в команды, но уже в другом составе. Не так как в предыдущем задании. Тем самым подстраиваясь и налаживая коммуникацию каждый раз с другими ребятами.*  Командам выдаются «ковры – самолеты» при помощи которых необходимо «перелететь» из пункта А в пункт Б.  *Сложность заключается в том, что сначала необходимо понять способ передвижения. Для этого необходимо всей команде быть на одном ковре, чтобы пустой ковер перенести перед собой и перейти на него. Таким образом и получится «перелет»* | Напоминать о том, что важно точно выполнять задание и не сходить с поверхности ковров |
| **Основная часть**  ***(активные игры с различными видами движения)*** | | |
| 1. **«Китайские палочки»** | *\*Ребята объединяются в пары по своему усмотрению*  Пара держит в руках по две гимнастические палки. Место хвата палки ближе к краю. Перед каждой парой лежит обруч, в котором 3 мяча разного диаметра, мячи необходимо ухватить и перенести в пустой обруч, находящийся на другой стороне зала. | Инструктор и воспитатель помогают ребятам выполнять задание и подбадривают их. |
| 1. **«Косичка»** | *Используя фишки из куба дети снова объединяются в команды*.  Участникам дается три веревки. Их задача - не отрывая рук от веревок, сплести косичку путем перемещения. В плетении принимает участие вся команда.  На одной части косички 2 человека, таким образом «косичку» заплетают 6 детей одновременно. | Инструктор и воспитатель помогают ребятам выполнять задание. |
| 1. **«Сороконожка»**   **(*или скованные одной цепью*)** | *Используя фишки из куба дети снова объединяются в команды*.  Участники становятся друг за другом, просовывают ноги в манжеты из резинок. Теперь они — сороконожка. По команде сороконожка начинает двигаться вперед, выполняя различные задания инструктора. Например, вместе весело шагая, сложить руки над головой или прыгать только на правой (левой) ноге, сороконожка передвигается прыжками и т.д. | Задания должны быть безопасны и легкие для исполнения, так как ребята находятся в одной «цепочке». |
| **Заключительная часть**  **(малоподвижные игры)** | | |
| 1. **«Весёлая гусеница»** | *Используя фишки из куба дети снова объединяются в команды, но уже в другом составе. Не так как в предыдущем задании.* Все выстраиваются с одной стороны в колонны, каждая команда – напротив сигнальной фишки. Капитаны команд направляют участников. По сигналу ведущего участники команды передвигаются в “весёлой гусенице” до сигнальной фишки. | Инструктор и воспитатель подбадривают детей и отмечают их успехи в правильности выполнения задания |
| 1. **«Клавиатура»** | \**Объединение в команды не требуется. Участвуют все*  У каждый из участников своя буква (с цифрой), которую он выберет. Инструктор показывает детям картинку с надписью, и ребята выстраиваются в правильном порядке, чтобы получилось слово. Например, картинка и надпись слово «ДОМ», у Кати –Д, у Миши – М, у Сони – О, ребята понимают, что им нужно встать под картинкой и соблюсти порядок букв – тогда задание будет выполнено правильно.  Следующая картинка и слово «БАНКА», «РУКА», а последнее задание — это не картинка и слово, а просьба правильно соотнести свою цифру (которая на карточке с их буквой) с цифрой квадрата на полу, когда дети правильно встанут получиться фраза «КОМАНДА=ДРУЖБА» | *Фразу им прочитает инструктор, после чего присев на ковры спросит у детей согласны ли они что эти слова равны и все вместе, в зале посмотрят финал мульт – фрагмента, в котором герои придут к выводу, что команда и дружба всегда побеждают.* |

***Приложение 2***

**Квест «SMART физкультура».**

**Команда организаторов:**

1. **Ведущий (шеф – повар)**
2. **Хостес**
3. **Официанты**
4. **Ответственные за проведение игр на локациях**
5. **БАНК ИГР** *(Приложение 4)*

**Цель:** проведение практического занятия с участника путем непосредственного погружения в квест – игру «SMART физкультура».

**Задачи:** познакомить участников с играми на командообразование;

активизировать творческую деятельность педагогов посредством интерактивной формы взаимодействия;

проанализировать возможность их применения в практике воспитателей и специалистов ДОУ.

*В холле участников мастер – класса встречает хостес, предлагает им зарегистрироваться, выбрать фишку понравившегося цвета и пройти в SMART кафе «ПРО \_ ДВИЖЕНИЕ».*

*Участники занимают любые свободные места за столами, на которых разложены буклеты («меню»).*

**ПРИВЕТСВИЕ.**

**Шеф – повар:** добрый день, дорогие гости! Мы рады приветствовать Вас в нашем SMART кафе «ПРО – ДВИЖЕНИЕ».

Чтобы не заблудиться вас сопровождали указатели, благодаря которым вы поняли, что оказались здесь не случайно и двигаетесь в правильном направлении! Лозунг нашего кафе звучит так: ***«Все остальное дело вкуса…»***.

**ОГЛАШЕНИЕ МЕНЮ.**

**Шеф – повар:** сегодня вашему вниманию предлагается сет из 7 – ми блюд. На протяжении всей дегустации вас будут сопровождать наши «Официанты», прошу подойти к ним, пожалуйста.

*(участники подходят к официанту по цвету фишки,* *которую выбрали перед входом в зал).*

**Шеф – повар:** Желаю вам приятного аппетита, нам пора приступить к дегустации.

*Участники в сопровождении «официантов» проходят по локациям, указанным в маршрутных листах. После прохождения каждой локации команда получает предмет спортивного инвентаря. У каждой команды их получится по 3 шт.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ЛОКАЦИЯ 1.**  Игра «Гусеница».  Игра «Гигантские лыжи. | **ЛОКАЦИЯ 2.**  Игра «Геометрический лабиринт».  Игра «Спортивное домино».  Игра «Слепая геометрия». | **ЛОКАЦИЯ 3.**  Игра «Палки, обручи, колечки—получились человечки».  Игра «Физкультура БЕЗ \_ОПАСНОСТИ». |

*После прохождения всех локаций участники возвращаются*

*в кафе «ПРО – ДВИЖЕНИЕ» (спортивный зал).*

**Шеф – повар:** вы попробовали каждое блюдо на вкус и теперь мы переходим к шоу «Открытая кухня», на котором повара готовят при гостях и сопровождают свои действиями пояснениями.

У каждой команды свой набор «ингредиентов», которые вы получили на локациях.

*Задание:* «приготовьте» свой кулинарный шедевр из имеющихся ингредиентов, опишите свой «рецепт» и покажите коллегам.

*Время для выполнения задания – 5 минут.*

**ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ.**

**Шеф – повар:** благодарю участников за интересные и «вкусные» идеи блюд. В нашем меню есть еще одна кулинарная позиция, она называется «комплимент от шефа».

Огромное вам спасибо, за то, что вы погрузились в эту атмосферу, предлагали свои варианты игр, а нашим с вами секретным ингредиентом, является любовь, забота и трепет с которым мы относимся к детям. Благодаря этому у нас счастливые, здоровые и успешные дети, а это приравнивается счастью и радости от работы!

***Приложение 3***

**Брейн ринг «В команде нет «Я».**

**Цель**: создание условий для проявления и развития педагогического мастерства инструкторов по физической культуре посредством проведения игры брейн ринг «В команде нет Я».

**Задачи:**

обобщить полученные знания педагогов по теме мастер – класса; проанализировать возможность применения предложенных игр в режимных моментах ДОУ и другими специалистами;

способствовать формированию умения проектировать и организовывать образовательный процесс в соответствии с требованиями ФГОС на основе сочетания идей проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде, социо - игровых технологий.

**ПРИВЕТСТВИЕ.**

Здравствуйте, уважаемые коллеги. Приветствую Вас на 3-ей встрече в рамках мастер – класса по формированию командного взаимодействия у детей старшего дошкольного возраста на занятиях физической культурой посредством внедрения элементов технологии «Тимбилдинг».

За две встречи мастер – класса мы с вами познакомились, узнали о теории, как зародился тимбилдинг, когда он необходим и немного поиграли. Кульминацией мастер – класса стал квест, где вы много играли и предлагали свои варианты игр. Сегодня мы подведем итоги итоги.

В этом нам поможет всем знакомая игра - брейн ринг на тему «В команде нет Я».

**ОБЪЕДИНЕНИЕ В КОМАНДЫ И ВЫБОР СУДЕЙ.**

По нашей традиции, прошу вас распределиться в 3 команды с равным количеством участников, придумать название для команды и выбрать капитана*.*

Названия придуманы, капитаны выбраны, но мы с вами люди спорта знаем, что ни одно соревнование не может проходить без компетентной судейской бригады.

Те капитаны, которых вы выбрали – это люди, которым вы доверяете и готовы идти за ними, значит они авторитеты для вас, поэтому именно они становятся судейской бригадой. Команды еще раз выбирают капитанов.

*Представление команд. Судьи записывают названия команд в таблицу и на протяжение всей игры фиксируют результаты, определяя победителя.*

**1 ЭТАП.**

**Конкурс «Сила слова».**

**Оборудование на 1 команду:** модуль кирпич – 4 шт.,карточки А4 со словами – 8 шт.

Участвуют 4 человека из команды. К модулям прикреплены карточки со словами из пословиц о дружбе и взаимовыручке. Участники, без слов, переворачивают модули, выстраиваясь в правильном порядке, собирают текст пословицы. Каждая команда собирает по 2 пословицы. Побеждает команда, собравшая текст, за наименьшее количество времени.

**2 ЭТАП.**

**Конкурс «Лидерус».**

**Оборудование на 1 команду:** конверт с кнопкой А4, карточки с описанием – 5 шт., таблички с названием – 5 шт.

В конкурсе участвуют капитаны команд. Каждому вручается закрытый конверт. По сигналу свистка капитаны вскрывают конверты и соотносят описание к виду тимбилдинга. Побеждает капитан, выполнивший задание, за наименьшее количество времени.

**3 ЭТАП.**

**Конкурс «Где, когда и кем?».**

**Оборудование на 1 команду:** папка с играми А5 – 1 шт., маркер – 1 шт.

Н*а магнитно – маркерной доске располагается таблица «Основные режимные моменты детского сада».*

Участники после командного обсуждения, распределяют игры из папки по различным режимным моментам, аргументируя свой выбор (ставят галочку в колонке, напротив названия игры).

*Судьи оценивают полноту и чёткость ответа по 10 – ти бальной шкале.*

***Пример***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. ***Прием детей, утренняя гимнастика*** 2. *«Гусеница»* 3. *«Гигантские лыжи»* 4. *«Геометрический лабиринт»* 5. *«Слепая геометрия»* 6. *«Спортивное домино»* 7. *«Палки, обручи, колечки…»* 8. *«Физкультура БЕЗ\_ОПАСНОСТИ»* 9. *«Косичка»* 10. *«Сквозь обруч»* 11. *«Поймай палку»* | 1. ***Игры и детские виды деятельности*** 2. *«Гусеница»* 3. *«Гигантские лыжи»* 4. *«Геометрический лабиринт»* 5. *«Слепая геометрия»* 6. *«Спортивное домино»* 7. *«Палки, обручи, колечки…»* 8. *«Физкультура БЕЗ\_ОПАСНОСТИ»* 9. *«Косичка»* 10. *«Сквозь обруч»* 11. *«Поймай палку»* | 1. ***НОД (в т.ч. физ-ра)*** 2. *«Гусеница»* 3. *«Гигантские лыжи»* 4. *«Геометрический лабиринт»* 5. *«Слепая геометрия»* 6. *«Спортивное домино»* 7. *«Палки, обручи, колечки…»* 8. *«Физкультура БЕЗ\_ОПАСНОСТИ»* 9. *«Косичка»* 10. *«Сквозь обруч»* 11. *«Поймай палку»* | 1. ***Подготовка к прогулке, прогулка*** 2. *«Гусеница»* 3. *«Гигантские лыжи»* 4. *«Геометрический лабиринт»* 5. *«Слепая геометрия»* 6. *«Спортивное домино»* 7. *«Палки, обручи, колечки…»* 8. *«Физкультура БЕЗ\_ОПАСНОСТИ»* 9. *«Косичка»* 10. *«Сквозь обруч»* 11. *«Поймай палку»* |
| 1. ***Возвращение с прогулки, подготовка к обеду*** 2. *«Гусеница»* 3. *«Гигантские лыжи»* 4. *«Геометрический лабиринт»* 5. *«Слепая геометрия»* 6. *«Спортивное домино»* 7. *«Палки, обручи, колечки…»* 8. *«Физкультура БЕЗ\_ОПАСНОСТИ»* 9. *«Косичка»* 10. *«Сквозь обруч»* 11. *«Поймай палку»* | 1. ***Подъем после сна, закаливание*** 2. *«Гусеница»* 3. *«Гигантские лыжи»* 4. *«Геометрический лабиринт»* 5. *«Слепая геометрия»* 6. *«Спортивное домино»* 7. *«Палки, обручи, колечки…»* 8. *«Физкультура БЕЗ\_ОПАСНОСТИ»* 9. *«Косичка»* 10. *«Сквозь обруч»* 11. *«Поймай палку»* | 1. ***Игры, самостоятельная деят-ть детей*** 2. *«Гусеница»* 3. *«Гигантские лыжи»* 4. *«Геометрический лабиринт»* 5. *«Слепая геометрия»* 6. *«Спортивное домино»* 7. *«Палки, обручи, колечки…»* 8. *«Физкультура БЕЗ\_ОПАСНОСТИ»* 9. *«Косичка»* 10. *«Сквозь обруч»* 11. *«Поймай палку»* | 1. ***Подготовка к ужину, ужин*** 2. *«Гусеница»* 3. *«Гигантские лыжи»* 4. *«Геометрический лабиринт»* 5. *«Слепая геометрия»* 6. *«Спортивное домино»* 7. *«Палки, обручи, колечки…»* 8. *«Физкультура БЕЗ\_ОПАСНОСТИ»* 9. *«Косичка»* 10. *«Сквозь обруч»* 11. *«Поймай палку»* |
| 1. ***Игры, прогулка (вечер)*** 2. *«Гусеница»* 3. *«Гигантские лыжи»* 4. *«Геометрический лабиринт»* 5. *«Слепая геометрия»* 6. *«Спортивное домино»* 7. *«Палки, обручи, колечки…»* 8. *«Физкультура БЕЗ\_ОПАСНОСТИ»* 9. *«Косичка»* 10. *«Сквозь обруч»* 11. *«Поймай палку»* | *10.* | *11.* | *12.* |

Пока судьи подводят итоги, обращаю ваше внимание на незаполненные ячейки и предлагаю порассуждать всем вместе. В эти ячейки мы можем вписать игры и кем они могут быть применимы, например, весь перечень игр можно включить в платные образовательные услуги, организовав секцию. Для смены деятельности педагог – психолог и логопед тоже может использовать некоторые игры в работе с детьми.

*Участники предлагают свои дополнительные варианты, которые вписываем в ячейки.*

**ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ.**

Предоставляю слово судье для оглашения результатов сегодняшней игры.

*Судья называет команды, занявшие 3, 2 и 1 место. Командам вручаются боксы с сюрпризом.*

***Приложение 4***

**Банк игр**

1. **«Гусеница»**

***Оборудование:*** дорожки, сшитые в виде замкнутого кольца (ширина 35 см длина 4 м), сигнальные фишки.

***Описание:*** В игре участвуют 2 – 4 команды (7-10 чел.). Все выстраиваются с одной стороны в колонны парами (тройками) каждая команда – напротив сигнальной фишки. Капитаны команд направляют участников. По сигналу ведущего первые участники команды передвигаются в “весёлой гусенице” до сигнальной фишки. Команда, которая выполняет задание первой объявляется победителем.

1. **«Гигантские лыжи»**

***Оборудование:***2-3 пары лыж (по количеству команд), с отверстиями или ремнями для ног.

***Описание:*** Состав команды – 5 человек. Команды построены за линией старта. По сигналу на лыжи встают участники, пробегают установленную дистанцию обогнув стойку, возвращается назад. Выигрывает команда, первой окончившая эстафету.

1. **«Геометрический** **лабиринт»**

***Оборудование:*** игровое полотно (кож винил), модули «таблетки» с геометрическими фигурами – 12 шт., карточки – схемы с указателями движения.

***Описание:*** *Участники* выбирают ведущего (он озвучивает направление движения по карточке). Команда поочередно проходит игровое поле, согласно словестной инструкции ведущего. Инструктор следит за правильностью, если участник допускает ошибку, то начинает движение сначала.

1. **«Слепая геометрия»**

***Описание:*** Участники встают в круг, берутся за руки и закрывают глаза.

Инструкция: «Сейчас ваша задача, держась за руки с закрытыми глазами, выстроиться в квадрат (треугольник, круг, овал).

1. **«Спортивное домино»**

***Оборудование:*** игровое полотно (кож винил), карточки «домино» - 9 шт., спортивный инвентарь (кегля, мяч, султанчик, массажный мячик, флажок и т.д.) – по 1 шт., общая схема расположения – 1 шт. А3.

***Описание:*** На линии старта лежит спортивный инвентарь. Участники поочередно берут один предмет и бегут к финишу. На финише поле с игровыми доминошками и карта—схема. Участник располагает предмет на игровом поле, согласно схеме.

1. **«Палки, обручи, колечки—получились человечки»**

***Оборудование:*** модуль кирпичь – 4 шт., гимнастические палки – 16 шт., кольцо d=30 – 4 шт., кольцо от кольцеброса – 8 шт., карточка эталон – 4 шт.

***Описание:*** По карточкам схемам игроки выкладывают изображение человечков из спортивного инвентаря. После того, как человечки готовы, ребята их оживляют, выполняя упражнения по схеме. Таким образом у них получаются упражнения утренней гимнастики.

1. **«Физкультура БЕЗ\_ОПАСНОСТИ»**

***Оборудование:*** игровое поле и стрелочка (игра «Твистер»), карточки с изображениями правил – 24 шт.

***Описание:*** Игрокам предлагается открыть игровое поле за 7 минут. На поле расположены 24 карточки с иллюстрацией задания из которого нужно сформулировать правила по теме «Правила безопасного поведения на занятиях по ФК».

В 8 -ми игровых полях скрыта картинка ласточка – это означает, что дальше игру необходим о продолжать, удерживая себя в такой позе до следующего правильного ответа.

1. **«Косичка»**

**Оборудование на одну команду:** лента 3-х разных цветов, длина 2,5 м.

***Описание:*** Задача игроков, не отрывая рук от веревок (лент), сплести ровную косичку путем перемещения. В плетении принимает участие вся команда.

1. ***«*Сквозь обруч»**

***Оборудование:***обруч d= 60см – 1 – 3 шт.

***Описание:*** Все встают в круг и держаться за руки. По сигналу начинают пролезать в обруч, не расцепляя рук. Когда участники легко справляются с одним обручем, инструктор добавляет еще один. Несколько обручей находятся между сцепленными руками нескольких участников.

1. **«Поймай палку»**

***Оборудование:***гимнастические палки h = 110 см по количеству игроков.

***Описание:*** Участники, встав в круг, держат гимнастическую палку. По сигналу отпускаю ее, делают шаг в сторону и ловят палку соседа.