

Отчет по акции посвященной дню рождения М. И. Платова.

Акция проведена в средней группе «Теремок»

Подготовила воспитатель: Джунковская Г. В.

Цели: ознакомление с биографией М. И. Платова.

Задачи: познакомить с биографией М. И. Платова, его подвигами;

- расширить кругозор детей;
- развивать интерес к истории родного края;
- закрепить знание правил казачьи игр «Шапка» и «Иголка, нитка, узелок»;
- воспитывать любовь к родному краю.

В ходе проведения акции была использована презентация «Хвала наш Вихорь – атаман» и казачьи игры «Шапка» и «Иголка, нитка, узелок».

Во время презентации ребята были ознакомлены с краткой биографией атамана Платова, его подвигами. Матвей Иванович Платов оставил большой след в истории Донской земли.

Поиграли в казачьи игры:
«Шапка»

Цель игры: развитие ловкости, внимания.

Подвижная игра «Иголка, нитка, узелок»

Цель игры: Развивать ловкость, внимание, сплоченность, умение действовать в группе, коммуникативные навыки.

Игра в шапку

Цель игры: развитие ловкости, внимания.

На площадке играющие садятся на землю, образуя круг, в центре стоит один из игроков. Сидящие по кругу игроки бросают один другому шапку. Стоящий в кругу должен поймать шапку в тот момент, когда она перелетает от одного игрока к другому, или попытаться вырвать ее из рук игроков.

Правила игры:

шапку перебрасывают, не соблюдая порядка, взад или вперед;

если стоящему в кругу удастся поймать шапку, то он садится в кругу. А тот игрок, у которого была отнята шапка или который вовремя не поймал шапку, остается стоять в кругу.

Вариант игры: на ровной игровой площадке один из играющих («болван») садится на землю и ставит на своей голове шапку верхом вниз. Остальные играющие друг за другом перепрыгивают через сидящего, и кто первый свалит шапку, тот садится на место «болвана».

Категория: Подвижные казачьи игры

Развивает: внимание, ловкость

Подвижная игра «Иголка, нитка, узелок»

Цель: Развивать ловкость, внимание, сплоченность, умение действовать в группе, коммуникативные навыки.

Правила игры «Иголку», «Нитку», «Узелок» надо впускать и выпускать из круга, не задерживая, и сразу же закрывать круг. Ход игры Считалкой выбирают «иголку», «нитку» и «узелок», а так же ролевого участника, например волка, того, кто будет догонять «иголку», «нитку», «узелок». Остальные дети строятся в круг, держаться за руки. Выбранные участники (иголка, нитка, узелок) образуют цепочку и бегут от волка (ребенок в маске), то вбегают в круг, то выбегают из него, а волк за ними. Их надо, не задерживая, впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг. Если волку удастся кого-нибудь из них поймать или кто-то из них расцепит руки, волк тут же занимает его место. Игрок возвращается в круг, а остальные участники выбирают нового волка.