

## ЧТО ТАКОЕ СЮЖЕТНО- РОЛЕВАЯ ПОДВИЖНАЯ ИГРА?



**Рожкова Зинаида  
Алексеевна**

Ваш  
инструктор по физической  
культуре



МАДОУ «Детский сад № 17  
«Колосок»  
Калининградская область



8 952 795 15 26



[zina.rozhkova.1954@mail.ru](mailto:zina.rozhkova.1954@mail.ru)



[https://nsportal.ru/rozhkova-  
zinaida-alekseevna](https://nsportal.ru/rozhkova-zinaida-alekseevna)

При желании любую подвижную игру можно превратить в сюжетно-ролевою. Известные всем «Гуси-лебеди» и «Кошки-мышки» — яркие примеры сюжетно-ролевых игр. В них ребенок погружается всеми фибрами своей детской души.

Здесь есть однозначные роли: с одной стороны, «плохой» и «страшный», с другой — «хороший» и «беззащитный». Здесь есть острота чувств и эмоций. Здесь есть простой и понятный сюжет—убегать или догонять, прятаться или искать. Каждому хочется побыть в роли кровожадного хищника или охотника, и каждому хочется побыть беззащитным, но быстроногим «зайцем». Сюжетно-ролевые подвижные игры развивают не только мышцы, но и воображение, образное мышление, внимательность.



**«НИТКА И ИГОЛКА».** Один из участников игры превращается в «иголку». Все остальные выстраиваются за ним в колонну и держат друг друга за талию — они будут «ниткой». «Иголлка» двигается быстро, чтобы «запутать» или «порвать» цепочку игроков. Обычно эта шумная игра веселит детей и может растормошить даже самого заядлого тихоню. Главный элемент в ней — бег. После такой игры ребенку обязательно нужно дать отдохнуть. Также следите за безопасностью в игре, проведите короткий инструктаж: не толкаться, не ставить подножки, быть внимательными при движении.

**«СТОП, МАШИНА!»** Из всех участников выбирают одного водящего. Группа детей выстраивается в шеренгу на расстоянии 5—7 метров от водящего, который повернут к ним спиной. По его команде дети начинают двигаться в его сторону, их задача — «запятнать» водящего, дотронувшись до него рукой. В любой момент водящий может сказать: «Стоп, машина!» И все игроки должны замереть на своих местах. После этого водящий поворачивается и внимательно наблюдает за «машинами». Если кто-то из участников зашевелился или поменял положение тела, водящий наказывает его тремя штрафными шагами назад. В конце концов, выиграет тот, кто окажется ближе всех к водящему. Игра хорошо развивает координацию движения, равновесие, наблюдательность.

**«МЕДВЕЖЬЯ БЕРЛОГА».** Среди участников игры выбирают «медведя». На одной стороне площадки находится его «берлога», на другой — игроки. Задача «медведя» «запятнать» игрока и увести его в свою берлогу. Задача остальных детей — перебежать с одного конца площадки в другой и увернуться от «медведя». Все, кто оказался в «берлоге», становятся помощниками «медведя». Они выходят вместе с ним на охоту, становясь в шеренгу в центре площадки. Ловить оставшихся игроков могут только крайние помощники, остальные — преграждают им путь. В этой игре ребенку придется много бегать, при этом получать адреналин: ведь страшно попасть в цепкие лапы «медведя».

**«ГРОЗА».** Попробуйте вместе с ребенком изобразить грозу. Для этого вам нужно сказать малышу: «Обычно перед грозой наступает тишина, давай послушаем тишину!» Ребенок должен затаить дыхание и не двигаться. «Затем слышатся слабые отдаленные звуки, это пошел дождь» — и вы трете ладошку о ладошку. «Дождь усиливается» — ладошки трутся сильнее. «А вот и первый раскат грома» — хлопок в ладоши. «А вот еще один, он уже ближе и сильнее» — и вы подпрыгиваете и топаете ногами. «Опять наступает тишина, и вдруг новый сокрушительный раскат грома» — вы сильно хлопаете в ладоши и одновременно топаете ногами. Эта игра развивает внимательность, чувство ритма, интерес ребенка к явлениям природы.

**«МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ РАЗ».** Из всех участников игры выбирается водящий. Он будет «скульптором». Все остальные будут «глиной». Игроки танцуют, прыгают, «летают», то есть произвольно двигаются. По команде водящего: «Море волнуется раз! Море волнуется два! Море волнуется три! Морская фигура, замри!» — все должны замереть и оставаться в одном положении. «Скульптор» подходит к каждому



игроку и пробует построить из него какой-то образ, дополнить исходную позицию новой деталью — положением головы, рук, ног, туловища. Эта игра развивает творческое воображение и наблюдательность.

### **Чему учат сюжетно-ролевые игры?**

Мыслить нестандартно, творчески; выходить из тупиковых ситуаций; не теряться и не паниковать в трудную минуту. По сути, эти игры являются «тренировочной базой» перед настоящей «школой жизни».

