**«Формирование двигательного творчества детей**

**дошкольного возраста в подвижных играх»**

**Статья**

Огромная роль в развитии и воспитании ребенка принадлежит подвижной игре.

Подвижная игра - это сознательная, активная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевремен­ным выполнением заданий, связанных с обязательными для всех играющих правилами. По определению П.Ф.Лесгафта, подвижная игра является упражнением, посредством которого ребенок гото­вится к жизни. Увлекательное содержание, эмоциональная насыщенность игры побуждают ребенка к определенным умственным и физическим усилиям.

Подвижная игра - незаменимое средство пополнения ребен­ком знаний и представлений об окружающем мире, развития мыш­ления, смекалки, ловкости, сноровки, ценных морально-волевых качеств. Она является эффективным средством формирования личности дошкольника, способствует формированию двигательного творчества детей.

В младшем, среднем дошкольном возрасте большинство подвижных игр составляют игры сюжетного харак­тера, которые наиболее адекватно отражают познавательные ин­тересы детей.

В старшей группе, наряду с сюжетными, появляются игры с элементами соревнования, в том числе игры-эстафетыи спортив­ные. Для развития творчества можно использовать все виды игр. Но показатели творчества будут немного специфичны. В сюжет­ных играх оно проявляется во всем его многообразии. Особую ценность имеют сюжетные игры с большим количеством ролей и, соответственно, возможностями индивидуального проявления творчества. Например, игры «Совушка», «День и ночь», «Сде­лай фигуру» и др.

В играх с элементами соревнования будет отсутствовать та­кой показатель творчества как выразительность двигательного образа, эмоциональность и двигательная раскрепощенность, поскольку в них отсутствуют роли, имитации.

Для развития творческой активности детей в игре педагогу необходимо создавать атмосферу всеобщей заинтересован­ности, радости, воодушевления.Смех, восторг, удивление являют­ся прекрасной почвой для проявления творчества ребенка.

Следующим важным условием развития двигательного твор­чества является обогащение детей новыми яркими впечатлениями. У детей, которые испытывают «сенсорный голод» и дефицит общения, редко проявляются ростки творчества. Поэтому на­блюдения, экскурсии, чтение художественной литературы, путешествия с родителями, совместный просмотр детских те­лепередач, экспериментирование являются важными условия­ми работы в данном направлении.

Следующим немаловажным условием является достаточный двигательный опыт ребенка, наличие у него соответствующих возрасту двигательных умений и навыков, позволяющих ему чув­ствовать себя свободным.

Высокого уровня развития детского творчества сложно дос­тичь без грамотного руководства педагога этим процессом.

Развитию двигательного творчества детей способ­ствуют следующие предпосылки: устойчивость игрового замысла, наличие внутреннего плана игры, осознание ее цели, эмоциональ­ность и искренность переживаний детей, склонность к подража­нию. Последняя является важным условием развития творчества, его первой ступенью и отправной точкой. Подчеркивание незауряд­ных способностей ребенка, положительная оценка первых призна­ков творчества, своевременная подсказка способствуют проявлению индивидуальности, развивают детское воображение.

Наблюдения за играющими детьми показывают, что дети не просто копируют увиденное, а стремятся по-своему передать свои чувства, впечатления. Творчество проявляется в находчи­вости при решении игровых задач, выразительности игрового образа, комбинировании ранее выученных движений, в использовании одних и тех же навыков в играх с разным сюжетом (Э.Я. Степаненкова).

Актуальными приемами является использование творческого рассказа, музыки, атрибутов, элементов одежды и декораций. Кроме того, педагог может предложить свой вариант игры в качестве образца. Главное - по­мочь детям осознать возможность внесения изменений в игру: замены оборудования, правил, условий и пр. Предлагаемые ва­рианты должны обязательно доставить детям удовольствие и тем самым стимулировать их к составлению собственных.

Проявлению творчества способствует также использование проблемных ситуаций и вопросов типа «Придумайте, как лучше обозначить аэродром для самолета, чтобы его хорошо было видно с высоты» или «Какие препятствия еще могут преодолевать ло­шадки? Подберите и расставьте физкультурный инвентарь». За каждую попытку проявления самостоятельного творчества ребен­ка необходимо похвалить. С целью стимулирования инициативы и самостоятельности в придумывании новых вариантов, нужно проиг­рать каждый, предложенный ребенком.

Итак, наиболее эффективными приемами развития творчества детей дошкольного возраста в подвижной игре являются:

- творческий рассказ,

- использование атрибутов, простейших декораций,

- использование музыкального сопровождения игровых действий,

- наблюдение,

- составление воспитателем и детьми новых вариантов игры,

- создание проблемных ситуаций и развивающие воображение вопросы, оценка педагога.

Подвижные игры, направленные на развитие двигательного творчества детей старшего дошкольного возраста

1. Затейники (5-6 лет)

Дети становятся в круг. Из числа игроков выбирается водящий - затейник. Он находится в середине круга. Дети идут по указанию воспитателя вправо или влево под следующий текст:

Ровным кругом,

Друг за другом

Мы идем за шагом шаг.

Стой на месте

Дружно вместе

Сделаем... вот так.

По окончании текста дети становятся на расстоянии вытя­нутых рук. Затейник показывает какое-нибудь движение, и все стоящие в кругу повторяют его. Затем воспитатель меняет за­тейника или затейник выбирает того, чьи движения были наи­более красивыми, и игра продолжается.

Каждый затейник сам должен придумывать движения и не повторять тех, которые уже показывали до него.

1. Сделай фигуру (5-6 лет)

Из числа игроков выбирается водящий, он стоит в стороне. Остальные дети выполняют различные движения (бегают, пры­гают, кружатся и т.п. по всей площадке).

По сигналу воспитателя («стоп», удар в бубен) все останав­ливаются в какой-либо позе и не двигаются.

Водящий обходит все «фигуры» и выбирает ту, которая ему больше всего понравилась. Теперь этот ребенок становится водящим, и игра повторяется.

Варианты игры:

* Игроки под слова водящего «Море волнуется раз, море вол­нуется два, море волнуется три - морская фигура замри» выполняют действия, имитирующие движения раз­личных морских обитателей.
* Дети могут объединиться и выполнять движения парами, тройками. Водящий выбирает наиболее понравившуюся груп­повую композицию.
* Игроки имитируют действия каких-либо определенных мор­ских обитателей (дельфинов, китов, морских коньков, ось­миногов и пр.). Задача водящего отгадать, кто какое живот­ное изображает.
1. Совушка (5-6 лет)

Из числа игроков выбирается совушка. Остальные дети - птицы, жуки, бабочки. Сова влезает на дерево (на 3-4 рейки гимнастической лестницы), а все остальные дети летают, имитируя движения того или иного персонажа.

Воспитатель говорит: «Ночь». Птицы и насекомые замира­ют на своих местах. Совушка слезает с дерева и медленно ле­тает вокруг. Кто из детей пошевелится, того совушка уводит к своему дому. Воспитатель говорит: «День», и совушка вле­зает на дерево, а дети продолжают летать. Затем игра повторяется с новым водящим.

Вариант игры:

Водящий удаляется с площадки, а игроки договариваются, какую птицу (или насекомое) будут изображать. Во время движения водящий внимательно смотрит на детей, а по сигналу «Ночь» дети замирают, а водящий отгадывает. Если ответ был не правильный, водящий заменяется.

1. Покажи (6 лет)

Дети располагаются по кругу, а водящий — в центре. Воспитатель (а затем и водящий) называет то или иное животное, предмет, природное явление и т. п. и предлагает детям его изоб­разить. Водящий выбирает наиболее понравившегося ребенка, который затем назначается на роль водящего.

Правило: друг друга не копировать, а придумывать свой образ. Примеры: жираф, слон, белка, береза на ветру, журнальный столик, полка для цветов, подъемный кран, камень - валун и пр.

1. Отгадай (6 лет)

Водящий удаляется с площадки, а игроки договариваются, какое животное, предмет, природное явление и т. п. будут изображать и как. Затем приглашается водящий, дети изображают какой-либо предмет (животное, природное явление), а водящий должен отгадать, что или кого они изображают. Водящий выбирает наиболее понравившегося ребенка, который затем назначается на роль водящего.

Вариант игры:

Игра «Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем». Игроки договариваются, какое будут показывать действие (подметать, стирать, собирать ягоды, рисовать и т.д.)

1. Кто как летает (6 лет)

Игроки заранее договариваются, кто какую марку самолета или другой воздушной техники будет изображать (Ан-2, верто­лет, воздушный шар, «Боинг» и т.п.). Водящий (сначала это должен быть воспитатель) подает сигнал к началу игры: «Взлет» и дети, распределяясь по всей площадке, имитируют движе­ние избранного вида техники, по сигналу «Посадка» имитиру­ют снижение высоты и скорости. Задача водящего - опреде­лить, кто какую роль выполняет.

Варианты игры:

* Имитировать можно марки автомобилей.
* Имитировать можно разновидности водного транспорта (реч­ной велосипед, скутер, катер, трехпалубный теплоход и т.п.)

 **Список использованной литературы:**

1. Бочарова, Н.И. Физическая культура дошкольника в ДОУ/ Н.И. Бочарова. – М.: Центр педагогического образования, 2007.
2. Пензулаева, Л.И. Подвижные игры и игровые упражнения для детей 5-7 лет/ Л.И. Пензулаева. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001.
3. Степаненкова, Э.Я. Теория и методика физического воспитания и развития ребенка: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений/ Э.Я. Степаненкова. – М.: Издательский центр «Академия», 2001.