**Методическое сопровождение подвижных игр.**

Копцева Е.Н., воспитатель

МКДОУ ЦРР детский сад №10 г. Россоши

 В современных условиях значительно увеличился объем деятельности, осуществляемой в вероятностных и неожиданно возникающих ситуациях, которая требует проявления находчивости, быстроты реакции, способности к концентрации и переключению внимания, пространственной, временной, динамической точности движений и их биомеханической рациональности. ФГСО нацеливают на формирование у дошкольников личностных качеств, которые позволят уверенно действовать в изменившейся обстановке, принимать решения, творчески применить имеющиеся знания. Игра как ведущая деятельность дает широкие возможности для развития активной и творческой личности **. Важная роль отводится подвижной игре в развитии духовных и физических сил, выработке прочных, осознанных,,достаточно гибких двигательных навыков .умении применять их в новых условиях, В подвижной игре осуществляется комплексный подход в формировании двигательного и социального опыта ребенка. Все современные программы («Детство», «Истоки», «Радуга») включают задачи формирования потребности и любви к движениям, физической культуре, здоровом образе жизни, формирования нравственно-волевых качеств. Подвижная игра является оптимальным средством для реализации этих задач**

 Подвижная игра с правилами- **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.** Играя, ребенок не только познает окружающий мир, но и преображает его.. Для  подвижной   игры  характерны активные творческие двигательные действия, мотивированные ее сюжетом

Эти действия частично ограничиваются правилами (общепринятыми, установленными руководителем или играющими), направленными на преодоление различных трудностей на пути к достижению поставленной цели.

**Содержание  подвижной   игры  составляют** ее сюжет (тема, идея), правила и двигательные действия.

Сюжет игры определяет цель действий играющих, характер развития игрового конфликта. Он заимствуется из окружающей действительности и образно отражает ее действия (например, охотничьи, трудовые, военные, бытовые) или создается специально, исходя из задач [физического воспитания](http://fizkult-ura.ru/node/814), в виде схемы противоборства при различных взаимодействиях играющих

Правила — обязательные требования для участников игры. Они обусловливают расположение и перемещение игроков, уточняют характер поведения, права и обязанности играющих, определяют способы ведения игры, приемы и условия учета ее результатов. При этом не исключаются проявление творческой активности, инициативы играющих в рамках правил игры.

Двигательные действия в  подвижных   играх  очень разнообразны. Они могут быть, например, подражательными, образно-творческими, ритмическими; выполняться в виде двигательных задач, требующих проявления [ловкости](http://fizkult-ura.ru/node/283), [быстроты](http://fizkult-ura.ru/node/35),[силы](http://fizkult-ura.ru/node/9) и других [физических качеств](http://fizkult-ura.ru/node/51) Все эти действия выполняются в самых различных комбинациях и сочетаниях.

 Методика проведения подвижных игр нашла свое отражение в работах ученых: Е.А. Аркина, В.В. Гориневского,Н.А. Метлова,А.В. Кенеман,М.М. Конторович,Л.И. Михайловой,Т.И. Осокиной, Е.А. Тимофеевой, М.Н. Жукова и др.

 ПЛАНИРОВАНИЕ ПОДВИЖНОЙ ИГРЫ:
 осуществляется в соответствии с программными требованиями НОД., возрастными особенностясм, интересами детей. Подбирать игры, ярко отражающие нашу действительность, быт, традиции народа

Новые игры целесообразно планировать 2-3 дня подряд. В дальнейшем игры надо чередовать с другими, используя при повторении их различные варианты. Хорошо знакомые детям игры можно проводить повторно через 7-10 дней.

Планируются:

-.Программные задачи (закреплять, совершенствовать, управлять).
-Цель игры (воспитание общей выносливости, силы воли; ловкости, дружелюбия, ориентировка в пространстве и т. д.).
-борудование (например, скамьи, канаты, обручи и т.д.)

-Варианты игры (усложнения изменения))

Основатель системы физического воспитания П.Ф.Лесгафт рекомендовал постепенно усложнять содержание и правила игры. Для этого создаются новые упражнения, условия, действия, т.е. вводятся варианты игр. Использование разнообраз­ных игровых вариантов позволяет повторять знакомые ребенку дей­ствия с более повышенными требованиями, способствует сохра­нению у него интереса к игре. Первоначально варианты игры педагог подбирает из сборников подвижных игр или придумывает сам, затем привлекает детей.

Варианты (пути усложненя) игр :

Нельзя менять замысел и композицию, но можно:

- изменять правила, повысив требования к их выполнению ( выбрать нескольких водящих; включить правила, требующие от ребенка выдержки, самообладания);

 -включать новые движения (пройти или пробежать, пройти или пролезть)

 -изменять их темп, потребовав более точного выполнения двигательного задания;

 -варьировать количество участников, одновременно действующих в игре, форму их взаимоотношений между собой;

-изменять расположение детей и физкультурных пособий в игре;

-уменьшить площадь для игры.

элементы новизны повышают интерес детей к игре, побуждая их к большей активности, проявлению инициативы, самостоятельности, а часто и творчества, выдумки

**Методика организации и руководства подвижной игры**
-знать наизусть ход и правила игры. ( выбор водящего, считалка, речевка, сигнал)
-вовлекать детей в игру яркими атрибутами, игрушками, зазывалками, считалками, стихами

-начинать обучение подвижным играм с простых некомандных игр, где главную роль берёт на себя воспитатель;
-постепенно переходить от простых игр к сложным ;
-следить за дозировкой физической нагрузки. Количество повторений игры от3-4 в младщем возрасте до 5-6 в старшем.Пользуясь сюжетом и правилами игры, воспитатель по своему усмотрению может увеличить или сократить длительность эпизодов игры, устанавливать их смену, увеличивать интенсивность движений;

-руководство игрой (отслеживать развитие сюжета, успокаивать гиперактивных детей, стимулировать к действиям медлительных детей;
- обязательно подвести итог игры. Анализ проведенной игры (подводить итоги игры нужно только на положительных эмоциях, похвалить лучших, успокоить проигравших, обнадежить, что в следующий раз все получится)

-Меняется роль воспитателя : сначала он является инициатором и организатором игр, с но следующим чрезвычайно важным этапом развития детского творчества является умение самостоятельно организовывать под­вижные игры Наивысшим уровнем детского творчества является придумывание новых подвижных игр

Це­ленаправленное, методически продуманное руководство подвиж­ной игрой значительно совершенствует, активизирует творческую деятельность детей, поднимает ее на более высокий социальный уровень.