***Классификация подвижных игр***

 Подвижные игры делят на элементарные и сложные. Элементарные в свою очередь делят на сюжетные и бессюжетные, игры-забавы, аттракционы.
 Сюжетные игры имеют готовый сюжет и твердо, зафиксированные правила. Сюжет отражает явления окружающей жизни (трудовые действия людей, движение транспорта, движения и повадки животных, птиц и т. д.), игровые действия связаны с развитием сюжета и с ролью, которую выполняет ребенок. Правила обусловливают начало и прекращение движения, определяют поведение и взаимоотношения играющих, уточняют ход игры. Подчинение правилам обязательно для всех.
Сюжетные подвижные игры преимущественно коллективные (небольшими группами и всей группой). Игры этого вида используются во всех возрастных группах, но особенно они популярны в младшем дошкольном возрасте.
Бессюжетные подвижные игры типа ловишек, перебежек («Ловишки», «Перебежки») не имеют сюжета, образов, но сходны с сюжетными наличием правил, ролей, взаимообусловленностью игровых действий всех участников. Эти игры связаны с выполнением конкретного двигательного задания и дребуют от детей большой самостоятельности, быстроты, ловкости, ориентировки в пространстве. В дошкольном возрасте используются подвижные игры с элементами соревнования (индивидуального и группового), например: «Чье звено скорее соберется», «Кто первый через обруч к флажку» и др. Элементы соревнования побуждают к большей активности в выполнении двигательных заданий. В некоторых играх («Перемени предмет», «Кто скорее до флажка») каждый ребенок играет сам за себя и старается выполнить задание как можно лучше. Если эти игры проводятся с разделением на команды (игры-эстафеты), то ребенок стремится выполнить задание, чтобы улучшить результат команды.
К бессюжетным относятся также игры с использованием предметов (кегли, серсо, кольцеброс, бабки, «[Школа](http://click01.begun.ru/click.jsp?url=aS54N7q8vbyHwwnOMWWli5SAAZCwJMmzoKlAA2od8M59mj0oKQ3yJHYlnMvwkw*wDNmNRpZ6jNOLELyA4XqGRbpjxkB0gmf1-dzRUj53loZLsvlznNfVNMkTAy1kKJaHdhGBb2RIHC1C-LvtWz9*5l*CNxWHGX2kKpAZuk7BS87SRMX2WBXoM5-*yeM*MfKF43FQEr6QBQfWQ-H7onzLcBv2CEwKRn-dUfK3sN-7P3-lRNZqBbu3pKuaGuQg9SS-ozLzFmGGHsBqfXJ1Mp99zmCYdw1M7MzEdxcpgEF71iFG*ljfWR6caSHlrW6NTO6R-3JqJYmjzIhDRRjybSpDNBsTeQk&eurl%5B%5D=aS54N62srawSrXMdsUHcpwIts4*cmcJjaIMGlbDSVx*IpQ2b) мяча» и др.). Двигательные задания в этих играх требуют определенных условий, поэтому они проводятся с небольшими группами детей (двое, трое и т. д.). Правила в таких играх направлены на порядок расстановки предметов, пользования ими, очередность действий играющих. В этих играх наблюдаются элементы соревнования с целью достижения лучших результатов. В играх-забавах, аттракционах двигательные задания выполняются в необычных условиях и часто включают элемент соревнования, при этом несколько детей выполняют двигательные задания (бег в мешках и др.), остальные дети являются зрителями. Игры-забавы, аттракционы доставляют зрителям много радости.
 К сложным играм относятся спортивные игры (городки, [бадминтон](http://click01.begun.ru/click.jsp?url=aS54N*vt7O0cyHEQ77t7VUpe304Nd9ElNLJskTwv-TLJn0HPa*riVVOOKUC0rsRaU3BJk8HdQ*MFXrpdibiZLBXTbpkIeu4xd4PczajZJamuH*6doiPwNTRZtFT0dwPBC7-tA9NSzNU0DMRdnn3eWceedq-QKxcZ4Ya61Vkgh4ahD84*llXRmEiNhPMJpPwxUZYBwLlN6FDWYiWmQYyOTMSugE32mIIw9pbSkpffDAj0W1HsQV5aY5cu-Zxg3uUi9HQL-6VxCkBUVL-XM7rbMOQPiQL9P3M7frvaJ9QcBqcOeopyv3A5kZ*ThtdCj*qPWK6j4BxTTw4oryUoYZuvghHwujTUs7wj3yZyaQ&eurl%5B%5D=aS54N6*ur65TrZsphXXokzYZh7vahmy0IuPgjecx6OVzfCOi), настольный теннис, баскетбол, волейбол, футбол, хоккей). В дошкольном возрасте используются элементы этих игр и дети играют по упрощенным правилам.
 Подвижные игры различаются и по их двигательному содержанию: игры с бегом, прыжками, метанием и др. По степени физической нагрузки, которую получает каждый играющий, различают игры большой, средней и малой подвижности. К играм большой подвижности относятся те, в которых одновременно участвует вся группа детей и построены они в основном на таких движениях, как бег и прыжки. Играми средней подвижности называют такие, в которых тоже активно участвует вся группа, но характер движений играющих относительно спокойный (ходьба, передача предметов) или движение выполняется подгруппами. В играх малой подвижности движения выполняются в медленном темпе, к тому же интенсивность их незначительна.

# *Классификация подвижных игр*

Для удобства практического использования игры классифицируются. Различают элементарные подвижные игры и спортивные игры – баскетбол, хоккей, футбол и др.

Подвижные игры имеют правила. В детском саду используются преимущественно элементарные подвижные игры. Подвижные игры различают по двигательному содержанию, иначе говоря, по доминирующему в каждой игре основному движению (игры с бегом, игры с прыжками и т.д.).

По образному содержанию подвижные игры делятся на сюжетные и бессюжетные. Для сюжетных игр характерны роли с соответствующими для них двигательными действиями. Сюжет может быть образный («Медведь и пчелы», «Зайцы и волк», «Воробушки и кот») и условный (ловишки, пятнашки, перебежки).

В бессюжетных играх («Найди себе пару», «Чье звено быстрее построится», «Придумай фигуру») все дети выполняют одинаковые движения.

Особую группу составляют хороводные игры. Они проходят под песню или стихотворение, что придает специфический оттенок движениям.

По характеру игровых действий различают игры соревновательного типа. Они стимулируют активное проявление физических качеств, чаще всего скоростных.

По динамическим характеристикам различают игры малой, средней и большой подвижности.

В программу детского сада вместе с подвижными играми включены игровые упражнения, например «Сбей кеглю», «Попади в круг», «Обгони обруч» и др. В них отсутствуют правила в общепринятом смысле. Интерес у играющих детей вызывают привлекательные манипуляции предметами. Вытекающие из названий задания соревновательного типа («Кто точнее попадет», «Чей обруч вращается» и др.) имеют зрелищный эффект и собирают многочисленных зрителей и болельщиков. Самых маленьких детей таким образом подводят к играм.

### *Выбор игры*

 Подбирая игру, воспитатель обращается прежде всего к Программе воспитания и обучения в детском саду. Программный перечень игр составлен с учетом общей и двигательной подготовленности детей конкретного возраста и направлен на решение соответствующих учебно-воспитательных задач. Программные требования являются критерием и для подбора народных и традиционных для данного региона подвижных игр, для варьирования двигательных заданий в знакомых играх.

 Каждая игра должна давать наибольший двигательный и эмоциональный эффект. Поэтому не следует выбирать среди них такие, которые содержат незнакомые движения, чтобы не задерживать детей.

 Двигательное содержание игр должно сочетаться с условиями проведения. Игры с бегом на скорость, с метанием в подвижную цель или вдаль не удастся как следует провести в помещении. Важно также учитывать погодные условия. Для зимней прогулки, например, подойдут динамичные игры. Но иногда скользкая площадка мешает бегу с увертыванием. Летом удобно соревноваться в быстром беге, но в очень жаркую погоду такие соревнования лучше не проводить.

 Регламентирует выбор игры и ее место в режиме дня. Игры более динамичные целесообразны на первой прогулке, особенно если ей предшествовали занятия со значительным умственным напряжением и однообразным положением тела.

На второй прогулке можно проводить разные по двигательной характеристике игры, но, учитывая общую усталость детей к концу дня, не следует разучивать новые.

### *Создание интереса к игре*

 Во всех возрастных группах во время игры надо поддерживать интерес детей к ней. Особенно важно создать его в самом начале, чтобы придать целенаправленность игровым действиям. Приемы создания интереса тесно примыкают к приемам сбора детей. Иногда это одно и то же. Можно, например, задать детям интригующий вопрос: «Хотите быть летчиками? Бегите на аэродром!..»

 Огромный эффект имеет использование атрибутов. Например, воспитательница надевает маску-шапочку: «Смотрите, дети, какой большой косолапый мишка пришел к вам играть!» – или: «Сейчас я кому-нибудь надену шапочку, и у нас будет зайчик… Ловите его!» Или: «Угадайте, кто прячется за моей спиной?» – говорит воспитательница, манипулируя звучащей игрушкой.

 В старших группах приемы создания интереса используются главным образом при разучивании. Это могут быть стихи, песенки, загадки (в том числе и двигательные) на тему игры, рассматривание следов на снегу или значков на траве, по которым нужно найти спрятавшихся, переодевание и др.

### *Объяснение игры*

 Объяснение игры должно быть кратким и понятным, интересным и эмоциональным. Все средства выразительности – интонация голоса, мимика, жесты, а в сюжетных играх и имитация – должны найти целесообразное применение в объяснениях, для того чтобы выделить главное, создать атмосферу радости и придать целенаправленность игровым действиям. Таким образом, объяснение игры – это и инструкция, и момент создания игровой ситуации.

 Содержание объяснения зависит от возраста, подготовленности детей и вида игры.

 Для детей младшего возраста объяснение ведется поэтапно, т.е. в ходе игровых действий. Оно может иметь форму двигательного рассказа. Например, игра «Самолеты»: «Сидят на скамейке летчики, ждут команды, чтобы отправиться в полет. Вот приходит командир. – Воспитательница надевает фуражку: – Готовьтесь к полету!» Или игра «Воробушки и кот»: «Лежит на лавочке кот, греется на солнышке. Очень хочется ему поймать какую-нибудь птичку. А в это время воробушки расправили крылышки и полетели искать зернышки…»

 Предварительное объяснение игры для старших дошкольников происходит с учетом возросших психологических возможностей детей. Это учит их планировать свои действия. Принципиально важной является последовательность объяснения, аналогичная арифметической задаче: сначала условие, потом вопрос. На практике, к сожалению, распространена такая ошибка: воспитатель сначала назначает ребенка на главную роль, и когда он начинает объяснять правила, дети уже теряют интерес, и игра не удается. То же самое получается, когда перед объяснением правил детям раздают атрибуты.

 Нужно использовать следующую последовательность объяснения: назвать игру и ее замысел, предельно кратко изложить содержание, подчеркнуть правила, напомнить движение (если нужно), распределить роли, раздать атрибуты, разместить играющих на площадке, начать игровые действия. Специально разучивать слова при объяснении не следует – дети естественно запомнят их в ходе игры.

 Если игра знакома детям, то вместо объяснения нужно вспомнить с ними отдельные важные моменты. В остальном схема действий воспитателя сохраняется.

### *Распределение ролей в игре*

 Роли определяют поведение детей в игре. Ведущая роль – всегда соблазн. Поэтому при распределении ролей могут случиться разные конфликты.

 Распределение ролей следует использовать в воспитательных целях. Выбор на главную роль дети должны воспринимать как поощрение со стороны воспитателя, который доверяет им выполнить важное поручение. Назначение на главную роль – наиболее распространенный прием. Выбор воспитателя должен быть обязательно мотивирован. Например: «Дети, пусть первым ловишкой будет Алеша – у него сегодня день рождения. Это наш ему подарок. Согласны?» Или: «Маша первая услышала зазывалочку и быстро прибежала. Она и будет затейница…» Или: «Ларочка загадала лучшую загадку про нашу игру. Пусть она назначит лису…»

 Для назначения на ведущую роль часто используются считалочки. Они предупреждают конфликты: на кого выпало последнее слово, тот и будет водить. По-настоящему считалочки понятны старшим детям: за рукой считающего ревниво следят все. Поэтому делить слова на части нельзя. Считалочка должна быть безукоризненной в педагогическом смысле.

Распределить роли можно при помощи «волшебной палочки», всевозможных вертушек (юлы, обруча, кеглей и др.), при помощи перехваток и т.д.

 Все названные приемы используются, как правило, в начале игры. Для назначения нового ведущего в ходе игры основным критерием является качество выполнения движений и правил. Например: «Быстрее всех прибежал к скамейке Вова. Сейчас он будет ловить», – или: «Дети, смотрите, какая Света молодчина: и от волка легко увернулась, и Валю выручила. Пусть теперь она будет волком…»

### *Руководство ходом игры*

 В целом контроль за ходом игры направлен на выполнение ее программного содержания. Это обусловливает выбор конкретных методов и приемов.

 Педагогу необходимо следить за движениями дошкольников: поощрять удачное исполнение, подсказывать лучший способ действия, помогать личным примером. Но большое количество замечаний о неправильном выполнении отрицательно сказывается на настроении детей. Поэтому делать замечания надо в доброжелательной форме.

 То же самое касается правил. Охваченные радостным настроением или образом, особенно в сюжетных играх, дети нарушают правила. Не надо упрекать их за это, а тем более исключать из игры. Лучше похвалить того, кто действовал правильно. В доброжелательных реакциях воспитателя особенно нуждаются ослабленные дети. Некоторых из них иногда, придумав удобный повод, нужно исключить из игры на некоторое время (например, помочь воспитателю подержать второй конец веревочки, под которую подлезают «цыплятки»).

 Повторение и продолжительность игр для каждого возраста регламентированы программой, но воспитатель должен уметь оценивать и реальную ситуацию. Если дети во время бега покашливают, значит, они устали и не могут перевести дыхание. Необходимо переключиться на другую, более спокойную игру.

 Важным моментом руководства является участие воспитателя в игре. С детьми младшего возраста обязательно непосредственное участие педагога, который чаще всего сам выполняет главную роль; в знакомых играх исполнение главной роли поручается детям. Руководство детьми старшего возраста опосредованное. Но иногда воспитатель участвует в игре, если, например, по условиям игры требуется определенное число играющих.

 Итог игры должен быть оптимистичным, коротким и конкретным. Малышей надо обязательно похвалить.

### *Варьирование и усложнение подвижных игр*

 Подвижные игры – школа движений. Поэтому по мере накопления детьми двигательного опыта игры нужно усложнять. Кроме того, усложнение делает хорошо знакомые игры более интересными.

Варьируя игру, нельзя менять замысел и композицию игры, но можно:

* увеличить количество повторений и общую продолжительность игры;
* усложнить двигательное содержание («воробушки» из домика не выбегают, а выпрыгивают);
* изменить размещение играющих на площадке (ловишка находится не сбоку, а в середине площадки);
* сменить сигнал (вместо словесного – звуковой или зрительный);
* провести игру в нестандартных условиях (по песку бежать труднее; в лесу, убегая от ловишки, можно повиснуть, обхватив ствол дерева руками и ногами);
* усложнить правила (в старшей группе можно выручать пойманных, увеличить число ловишек и т.п.).

***Примерный план-конспект игровых занятий для старших дошкольников***

Время проведения: первая половина дня.
Место проведения: физкультурный зал.
Одежда и обувь: короткая спортивная форма.
Физкультурный инвентарь: 3 волейбольных мяча, шнур длиной 6 м, маски для «щуки» и «зайцев».
Основные задачи:

1) воспитывать физические качества – ловкость и быстроту;

2) обучать подвижным играм «Ежик» и «Охотники и зайцы» для закрепления навыка метания в движущуюся цель;

3) совершенствовать бег врассыпную с увертыванием в подвижной игре «Караси и щука».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Содержание занятий** | **Время проведения, мин.** | **Организационно­методические указания** |
| ***Подготовительная часть*** (10 мин.) |
| Построение в шеренгу. Равнение. Сообщение задач урока | 1 | Проверить интервал и построение в шеренгу точно по линии. Следить за осанкой |
| Поворот налево. Поворот кругом | 30 сек. | Выполнять поворот точно по команде |
| Ходьба на месте, колени высоко подняты  | 30 сек. | Спину держать прямо, колени поднимать выше |
| Ходьба (обычная) в колонне по одному | 30 сек. | Руки точно в стороны |
| Ходьба на носках, руки в стороны | 30 сек. | Дыхание не задерживать |
| Ходьба на пятках, руки за спину | 30 сек. |   |
| Ходьба с ускорением | 30 сек. |   |
| Бег в чередовании с ходьбой | 30 сек. | Бежать, не наталкиваясь друг на друга, соблюдая дистанцию |
| Перестроение в полукруг | 30 сек. |   |
| ***Основная часть*** (25 мин.) |
| Подвижная игра «Запрещенное движение» Играющие встают в полукруг, руководитель находится перед ними. Он показывает движения, которые выполняют на зарядке, дети повторяют за ним. Перед игрой условливаются об одном или двух «запрещенных» движениях, которые занимающиеся не должны делать. Кто ошибется, делает один шаг вперед. Перестроение в круг | 6 | Следить за правильным выполнением упражнений. По окончании игры отметить детей, которые ни разу не ошиблисьПоложить веревку по кругу |
| Подвижная игра «Ежик» Дети произвольно располагаются на площадке и свободно перемещаются, увертываясь от мяча, который метает водящий. Если мяч коснется ноги какоголибо игрока, тот становится «ежиком» и вместе с водящим старается осалить остальных путем передачи мяча. Игру можно закончить, когда все, кроме двухтрех самых ловких игроков, окажутся «ежиками» | 10 | Бросать мяч в голову запрещено – можно только от плеча и изза головы |
| Подвижная игра «Охотники и зайцы»Начертить или выложить шнуром круг диаметром 5–6 м. Дети распределяются на две подгруппы. Одна становится в круг – это «зайцы», другая равномерно распределяется за кругом – это «охотники». У одного из «охотников» мяч. Он бросает мяч, стараясь попасть в «зайцев». Тот, в кого попали мячом, выходит из круга | 10 | Бросать мяч можно только в туловище и в ноги. Как только «охотники» попадут мячом во всех «зайцев», дети меняются ролями.Следует целиться точнее |
| Подвижная игра «Караси и щука»Одного ребенка выбирают «щукой». Остальные играющие распределяются на две подгруппы: одна из них образует круг – это «камушки», другая – «караси», которые плавают внутри круга. «Щука» находится за кругом. По сигналу воспитателя «щука» вбегает в круг и старается поймать «карасей». «Караси» прячутся за «камушки» – приседают за кем­нибудь из играющих, стоящих по кругу. «Щука» ловит тех «карасей», которые не успели спрятаться, и уводит их за круг. После 2–3 повторений подсчитывают количество пойманных. Выбирают новую «щуку». Дети, стоящие по кругу и внутри его, меняются местами, и игра продолжается | 5 | Для повторения игры выбирают новую «щуку» и меняют местами детей, стоящих в кругу и образующих круг  |
| ***Заключительная часть занятия*** (5 мин.) |
| Игра «Угадай по голосу»Ребята становятся в круг вместе с руководителем, в центр круга выходит водящий, который закрывает глаза. Играющие идут по кругу, выполняя движения, которые им показывает руководитель, и говорят: «Мы составили все круг, повернемся разом вдруг!» – делают полный поворот и продолжают движение в ту же сторону, после чего продолжают: «А как скажем: “Скок, скок, скок”, – эти три слова произносит только тот ребенок, на которого указал руководитель, – угадай, чей голосок?» Водящий должен угадать, кто сказал: «Скок, скок, скок». Если он угадал, узнанный становится ведущим | 4 | Игра малой подвижности на восстановление дыхания. Следить, чтобы дети точно выполняли движения в такт словам. Обязательно отметить детей, которые сразу отгадали … по голосу. Воспитывать чувство товарищества и коллективизма |
| ***Подведение итогов занятия*** |
| Задание на дом: повторить подвижные игры «Ежик», «Охотники и зайцы» дома (на прогулке) с друзьями, родителями | 1 | Поблагодарить детей за активность в игре. Кратко отметить успехи каждого ребенка  |

## *Классификация подвижных игр*

 Существует несколько классификаций подвижных игр. Традиционно игры различают по наличию/отсутствию инвентаря, по количеству участников, по степени интенсивности и специфики физической подготовки, наличию/отсутствию ведущего, месту проведения (двор, комната, водоем), по элементам разметки пространства, по системе подсчета очков, по игровым прелюдиям и наказанию, по общему сюжету и т.д. В данной статье мы разобьем сходные по каким-либо признакам игры на следующие основные категории.
 - Игры-сцеплялки. Игры, в которых присутствует специфическое построение, сохраняющееся на протяжении всего игрового процесса.
 - Игры на реакцию.
 - Игры-перетягивания. Силовые игры, общей целью которых является необходимость перетянуть противника определенным образом.
 - Догонялки. Всевозможные игры с общей игровой механикой – водящему (или водящим) необходимо осалить (коснуться) убегающих игроков и игры эстафеты.
 - Поисковые игры. Игры, игровой процесс которых построен на поиске участников или предметов.
 - Спортивные игры. Игры по мотивам популярных игровых видов спорта: футбола, хоккея и т.д.
 - Игры с мячом. Мяч – атрибут множества игр. Наиболее яркие их представители выделены в статье в отдельную группу.
 - Игры на меткость. Различные варианты "войнушки" и стрельбы по мишеням.
 - Игры на воде.
 - Прыгательные игры. Игры со скакалкой, резинкой и т.д.

 Дополнительное описание (требуемый инвентарь, место проведения, что развивает и т.д.) прилагается непосредственно к правилам каждой конкретной игры.