**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение**

**детский сад**

**комбинированного вида №21**

АРМАВИР, 2011

АМАНАТИДИ О.В.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ*::* (методическое пособие).-Армавир, 2011.-69 с.

Пособие состоит из теоретического раздела, в котором даются основные понятия и определения подвижных игр, методика их проведения, раскрывается значение игр в воспитательном процессе.

Практический раздел содержит описание игр, подобранных с учетом возрастных особенностей детей.

Пособие предназначено для инструкторов по физической культуры и воспитателей.

СОДЕРЖАНИЕ

|  |  |
| --- | --- |
| Предисловие………………………………………………………. | 3 |
| Теоретические основы подвижных игр………..………………. | 4 |
| Возникновение игры…………………………………………….... | 9 |
| Классификация подвижных игр………………………………….. | 15 |
| Сюжетно-ролевая игра……………………………………………….. | 15 |
| Театрализованная игра…………………………………………… | 18 |
| Строительные игры………………………………………………… | 20 |
| Дидактическая игра………………………………………………… | 22 |
| Подвижные игры в системе физического воспитания…………… | 25 |
| Заключения …………………………………………………………. | 41 |
| Приложения………………………………………………………… | 42 |
| Литература………………………………………………………….. | 67 |

ПРЕДИСЛОВИЕ

Методическое пособие по "Подвижные игры" разработано в соответствии с программой .

Умение использовать подвижные игры и игровой метод в физическом воспитании и спорте - один из основных аспектов профессиональной подготовки специалиста по физической культуре.

Изучение "Подвижные игры" направлено на овладение специальностью и позволяет приобрести навыки использования подвижных игр и игрового метода в профессиональной деятельности.

Основными задачами являются: обеспечение знаний основ истории, теории игр и методики использования игр в детских садах, средних и спортивных школах, в оздоровительных лагерях и других учебных заведениях; овладение практическим материалом, а также педагогическими и организаторскими навыками профессиональной деятельности.

Пособие состоит из разделов, в котором даются основные понятия и определения подвижных игр, методика их проведения, раскрывается значение игр в воспитательном процессе.

Практический раздел содержит описание игр, подобранных с учетом возрастных особенностей детей

Пособие предназначено для инструкторов по физической культуры и воспитателей.

**ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ**

**ОСНОВЫ ПОДВИЖНЫХ ИГР**

Игра - исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, свойственной человеку. Игра может быть средством самопознания, развлечения, отдыха, средством физического и общего социального воспитания, средством спорта. Игры являются сокровищницей человеческой культуры. Огромно их разнообразие. Они отражают все области материального и духовного творчества людей. Естественно, что изучением игр занимались и занимаются многие отрасли знаний: история, этнография, антропология, педагогика, теория и методика физического воспитания и др.

Свой важный и ничем не заменимый вклад в определение и поддержание оптимального двигательного режима дошкольников с учетом индивидуальной вариативности в показателях их здоровья и развития призвана внести игровая деятельность и, в первую очередь, те ее виды, основу которых составляет свободное детское движение.

Запас двигательной энергии ребенка, особенно ребенка младшего возраста, настолько велик, что он самостоятельно реализует потребность в движении естественным путем – в игре, и это хорошо было известно с древних времен. «Многие из народов, прославившихся совершенством своего физического и духовного развития, совсем не занимались систематической гимнастикой, а, наоборот, на первом плане у них были игры», – замечает Е.А. Покровский.

У древних греков для этой цели служили главным образом: прыганье, бег, метание диска, борьба, игры в мяч, т.е. как именно те самые игры, которые и в настоящее время более всего и всюду нравятся детям. «Игры представляют собой наиестественнейший вид физических упражнений... Ни при каком другом способе физических упражнений цель эта не достигается так полно и верно, как, например, при подвижных играх... Здесь в громадном большинстве случаев посильно работает и упражняется весь организм, вследствие чего наивернее достигается желательная гармония между различными частями тела... Игры бесспорно составляют одно из наиболее правильных, здоровых и гигиенических упражнений...

Не забудем далее, что «подвижные игры по самому существу своему требуют больших открытых пространств, обилия чистого воздуха, а потому и с этой стороны они наиболее отвечают идеалам гигиены, чем гимнастика, обыкновенно и почти всегда проводимая в закрытых и тесных пространствах. <...> Посмотрим, кроме того, сколько гигиена выигрывает от того одушевления и веселья детей, какие наблюдаются во время игр, и чего совсем недостает никакому другому виду физических упражнений».

Для обозначения большой группы игр, ведущая цель которых – физическое развитие и оздоровление детей, используется преимущественно термин «подвижные игры». Я.А. Коменский в письме Городской управе Амстердама (1657 г.) называет семь основных условий подвижной игры:

— движение,

— физическая раскованность и свобода,

— общественный характер, «ибо забава исходит из общества, к которому стремится человек»,

— состязательность, которая приводит к «колебанию духа между надеждой и страхом»,

— наличие правил, так как без них «игроки разбегаются или пускаются в ссоры и драки, так что нарушением правил игра противоречит сама себе»,

— легкость, которую приобретает каждый ее участник,

— ограниченность во времени,

— «у каждой игры должен быть свой конец, так как чрезмерно затянувшаяся игра надоедает».

Традиции использования подвижных игр в России имеют свою длительную историю. Рекомендации проведения подвижных игр учащихся на воздухе «всяк день» по одному часу после обеда и вечером встречаются во многих литературных памятниках старины. М.В. Ломоносов, А.Н. Радищев, Н.И. Бецкой и другие известные деятели XVIII—XIX вв. высказывались о необходимости проведения подвижных игр и развлечений детей на открытом воздухе.

С.Я. Эйнгорн «разумно построенными» играми призывал педагогов бороться против двух важнейших недостатков времени – «чрезмерной впечатлительности ребенка и ослабления его воли». Он считал, что «для детского возраста не существует гимнастики, которая могла бы по своей ценности превосходить игру; последняя соответствует физической организации ребенка и его умственным потребностям, так как она в одно и то же время приятна и полезна».

П.Ф. Лесгафт, считая игры весьма выгодной формой физической работы, в которой «проверенные общие положения и истины становятся основанием самостоятельно проводимых действий» и к тому же обладающей «возвышающим чувством удовольствия», настойчиво рекомендовал использовать их для того, чтобы научить детей «владеть собой, ...сдерживать свои расходившиеся чувствования и приучать, таким образом, подчинять свои действия сознанию».

«Для успехов обучения необходимо, чтобы и ученик и учитель одинаково были бодры», – убеждал учителей И.А. Сикорский. К числу внешних условий, обеспечивающих эту бодрость и «возвышающих» умственную работоспособность, он относил:

1) «свободные движения в форме игр (мышечная работа);

2) возбуждение сердца и дыхания (удовольствием, движением);

3) влияние холода на кожу (игры и прогулки на открытом воздухе);

4) чистый воздух для удаления из организма работных ядов (игры на воздухе)».

«Маленькие дети, опираясь... на инстинкт, сами регулируют и интенсивность, и время своей двигательной активности в игре. Не надо мешать ребенку играть, резвиться...

Он гораздо правильнее мамы и бабушки определит, сколько ему прыгать на одной ножке, сколько крутить скакалку... это заложено в его природе... Завтрашний интеллект ребенка и его сегодняшняя вялость имеют прямую связь», – подчеркивает уже в наше время И.А. Аршавский, сожалея, что именно в начальной школе обрывается нить «игровых университетов». Ребенок насильно иммобилизуется, его двигательная активность резко уменьшается, а игра перестает носить столь важный для развития детей характер физиологического стресса, который заставлял активно действовать все их органы и системы, но и одновременно позволял соблюдать «разумный дефицит покоя». В школе и дома, выполняя учебные задания, современные дети большей частью сидят, и это сидение есть не что иное, как некая своеобразная форма комфорта, который вступает в конфликт с естественным инстинктом игрового движения.

П.Ф. Лесгафт считал, что игра есть упражнение, с которого ребенок готовится к жизни. Игра – это сознательная деятельность, направленная на достижение условно поставленной цели. Хорошо подобранная и правильно руководимая, игра является сильным средством воспитания детей дошкольного возраста. Сила воздействия игры на всестороннее развитие ребенка заключается в эмоциональном возбуждении, интересе и увлечении, которые переживает ребенок во время игры, он способен приложить много усилий и быть очень исполнительным. Я.А. Каменский требовал старательного подбора игр с учетом их воспитательной ценности, такого, чтобы одновременно с развитием движений они способствовали воспитанию честности, любви к порядку, мужества и дружеских отношений в детском коллективе.

Ружена Будинска говорила, что подвижная игра оказывает, прежде всего, физическое воздействие: она требует, чтобы организм выполнял ряд физиологически важных движений, и, таким образом, в значительной степени способствует правильному росту и развитию. Игры без преувеличения можно назвать витаминами душевною благополучия. Под их яркой, забавной, привлекательной формой скрывается немало педагогических возможностей. Эти возможности можно рассмотреть через функции игры.

**ВОЗНИКНОВЕНИЕ ИГРЫ**

Возникновение и использование игр в воспитательных целях относят к начальному этапу становления человека. Появление игры было оправдано с биологических позиций необходимостью передачи опыта от одного поколения другому. Трудовые процессы, и прежде всего охота, требовали от первобытного человека силы, ловкости, выносливости и специальных навыков. Игровая форма обучения способствовала накоплению и передаче знаний и опыта, старших младшим и совершенствовала необходимые качества. В первоначальном виде игры являлись частью синкретического (слитного, нерасчлененного) искусства первобытного общества, которое отражало трудовые, бытовые и обрядовые действия человека. Игры включали образно-подражательные действия и были неразделимы с пением, танцами, музыкой. Состязания и изобразительные игры, применяемые для подготовки к жизнедеятельности, прошли сложный путь развития от натуралистических и символических к отвлеченным играм. По мере совершенствования орудий труда и производства, с развитием языка, мышления игры выделяются в самостоятельный вид деятельности, становятся богаче по своему содержанию, в них появляются отвлеченные формы движений и новые более сложные действия.

Выделившись в относительно самостоятельный вид деятельности, игры всегда определялись укладом жизни общества, что отражалось не только в их содержании, но и в воспитательных целях в соответствии с законами и запросами данного общества.

Учитывая большое значение игр в формировании личности, ученые и педагоги изучают сущность игры, её происхождение, развитие и значение.

Существует множество точек зрения, но все они могут быть сгруппированы вокруг двух основных:

**Первая** утверждает извечность, неизменность игры, её первичность по отношению к труду и всем другим социальным явлениям. Они доказывают непознаваемость сущности игры. Так, Бюхер и Спенсер рассматривают игры как форму реализации избытка энергии; Калоцца и Гроос - как врожденное стремление к деятельности, .служащей подготовкой к жизни; Шиллер - как удовольствие; Торндайк, - как наследственный инстинкт. Все эти теории считают игры "чистым проявлением природы", стихийный характер игры они ставят на первый план, не учитывая общественный, социальный характер игры, оценивая игру только с биологической точки зрения, сопоставляя игру человека и животного, механически перенося природу игры животного на социальный характер игры человека. Они не видят разницы между биологическими и социальными механизмами воспроизведения окружающего мира в играх. Отсюда следует тезис, что между игрой животного и человека нет принципиальной разницы, как нет сходства между игрой и трудом. Их теории "свободной игры", "свободы самовыражения" отрицают и необходимость педагогического руководства.

**Вторая точка зрения** подчеркивает особое значение использования игр в воспитательных и образовательных целях. Г.В. Плеханов первым высказал мысль, что в жизни человеческого общества труд старше игры, несмотря на то, что в жизни ребенка игра предшествует труду. "Возникнув в труде, игра к труду же и готовит". Она отражает основные признаки труда: сознательную деятельность, психологические, эмоциональные реакции. Материалисты утверждают, что в играх отражается окружающая действительность, материальные и социальные условия жизни общества, что игра есть процесс моделирования реальных жизненных условий, где в упрощенных, облегченных условиях идет приобретение жизненно необходимого опыта (качеств, навыков и умений) и где деятельность обязательно направляется сознанием. Именно поэтому совершенствуются психологические механизмы формирующие личность человека. Коллективность действий и появление тактики игры возникают благодаря способности человека творчески мыслить, которая в процессе игры совершенствуется и в свою очередь ведет к усложнению содержания игровой деятельности, углубляя свои воздействия на личность человека.

Решающая роль в освоении общественного опыта через игру принадлежит самому ребенку, его сознательной и творческой активности. Правильное понимание теории происхождения игры и её развития способствует правильной организации самого педагогического процесса.

Возможности использования игр в воспитательных целях очень разнообразны и особое место они занимают в формировании личности в детские и юношеские годы.

Первостепенная роль игры в формировании личности ребенка показана в трудах ученых и великих педагогов. Так, Я. А. Каменский говорил, что при соблюдении необходимых условий игра должна становиться "серьезным делом": или развитием здоровья, или отдыхом для ума, или подготовкой для жизненной деятельности, или всем этим одновременно. При этом игры должны соответствовать возрасту, содержать разнообразные движения, и способы проведения игр надо менять, чтобы доставлять больше удовольствия играющим.

В своё время Н.Г. Чернышевский, H.A. Добролюбов, В.Г. Белинский подчеркивали важность сочетания игры с обучением и считали игры мощным средством нравственного воспитания личности. К.Д. Ушинский отмечал, что в игре формируются все стороны души человеческой: его ум, сердце, воля. В игре не только проявляются наклонности ребенка и сила его души, но сама игра имеет большое влияние на развитие детских способностей, а следовательно, и на будущую судьбу. П.Ф. Лесгафт утверждал, что игра требует сознательных действий и умения управлять своими движениями, что в процессе игры формируется характер и творческий потенциал личности. Он подчеркивал, что в игре всегда заложен элемент непознанного. Одна и та же игра, периодически повторяемая, не похожа на предыдущие её варианты. Она всегда проходит по-новому, неповторима и таит в себе много неожиданностей, игра в отличие от строго регламентированных движений (гимнастика, прыжки в воду) всегда связана с индивидуальным моментом решения двигательных задач, что имеет притягательную силу для играющих, а для руководителя связано с решением образовательных и воспитательных задач, поэтому П.Ф. Лесгафт исключительную роль отводил руководителю-педагогу. Он собрал, систематизировал и классифицировал огромное количество игр.

Не утратили своего значения главные методические требования проведения игр, обоснованные П.Ф. Лесгафтом:

1) установка перед каждой игрой конкретной задачи;

2) соответствие игры возрасту, полу, силам и способностям участников;

3) обеспечение играющим положительных эмоций, инициативы и самостоятельности действий;

4) систематичность и последовательность в организации игр.

В своих трудах И.М. Сеченов показал зависимость между игровыми движениями младенца и формированием процесса мышления. Е.А. Покровский также считал, что игры не только "содействуют развитию и укреплению тела, но и в значительной мере образованию ума".

Н.К. Крупская, A.C. Макаренко рассматривали её как коллективную деятельность, которая учит общественным отношениям. A.C. Макаренко разработал систему использования игр в восстановлении навыков общественного поведения и выдвинул принцип сочетания труда и игры. Игра, по его мнению, - тот же труд: "она приучает человека к физическим и психологическим условиям, которые необходимы для работы... и воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре".

В.Г. Марц создал Научно-исследовательский институт игры и праздника, разработал методику руководства играми, считая, что от руководителя во многом зависит успех игры.

В настоящее время вопросами теории и методики занимаются различные науки: педагогика, психология, социология, физическая культура, математика, экономика и т.п. Ученые считают, что игра является структурной моделью поведения ребенка, с помощью которой он осваивает окружающую действительность. Таким образом, педагогика различает игры творческие, подвижные, дидактические.

Правильное понимание характера и особенностей каждого вида игр имеет большое значение для методики руководства ими.

При руководстве творческими играми задача педагога заключается в том, чтобы:

помочь детям выбрать тему игры, развить её сюжет;

помочь сделать нужную для игры постройку;

воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми.

Основные приёмы руководства:

внесение новой игрушки (младший дошкольный возраст);

внесение игровых материалов (младший дошкольный возраст);

советы, вопросы (старший дошкольный возраст);

непосредственное участие в игре (младший и старший дошкольный возраст);

Роль игрового материала и игрушек:

Как показывает изучение игр, использование детьми материала (игрушек и т. п.) с возрастом значительно видоизменяется. Дети раннего возраста и 3-4 лет большую часть времени в ходе игры тратят на материал и различные операции с ним. Так, в игре двухлетних детей это занимает до 90 % времени. Материал для них - исходный пункт игры.

У старших детей игровой материал является вспомогательным в игре, он сознательно ими привлекается или даже сознательно создаётся согласно замыслу игры.

Назначение материала в игре видоизменяется: он становится не только средством для выполнения различных операций, но и опорой для сюжетных игр.

Игры со строительным материалом занимают особое место среди творческих игр детей.

Творчество детей в строительных играх во многом зависит от содержания игры и от умений ребёнка обращаться со строительным материалом. Чем богаче замысел игры, тем больше требуется от ребёнка творческой фантазии, изобретательности. Поэтому, руководя строительными играми, воспитатель должен

обогащать содержание игры;

развивать конструктивные способности детей;

учить их строить из разного материала;

Основные приёмы руководства в младшем дошкольном возрасте:

Образец; его рассматривание, выделение основных частей постройки.

Приёмы руководства в старшем дошкольном возрасте:

Постройка по замыслу;

По условиям;

По предложенной теме.

В этих группах основной акцент при руководстве строительными играми воспитатель в основном делает на объяснении, указании, наводящих вопросах, как сделать постройку более устойчивой, высокой и т. д.

Нельзя забывать о таких моментах, как:

Помощь в организации постройки (воспитатель помогает детям договориться о том, как и что они будут строить, распределить между собой работу).

Подвижные игры в разных возрастных группах имеют важные различия, которые необходимо учитывать при руководстве ими. В младших группах наибольшее число подвижных игр имеет сюжет: дети изображают движения медведя, зайца, соблюдая известные правила игры (например, заяц может выбегать из норы только после определённого сигнала). Приучение детей к выполнению правил происходит часто в процессе самой игры, при непосредственном участии в ней воспитателя.

В старшей группе , наряду с сюжетными подвижными играми, большое место занимают игры без сюжета: дети упражняются в беге, прыжках, в сохранении равновесия. Их движения обусловлены более строгими правилами. Мотивом игры нередко является соревнование (например, кто быстрее добежит до флажка). Игры детей старшей группы по преимуществу коллективные. Воспитатель и сами дети строго следят за точным выполнением правил.

Содержание и правила дидактических игр во многом зависит от воспитательных задач, которые ставятся перед детьми различных возрастных групп в процессе их обучения и воспитания.

В дидактических играх младших дошкольников большое значение имеет:

Наглядность;

Сюжет;

Слово.

В этих играх правила заключены в дидактических игрушках (малыши имеют дело с матрёшками, вкладками, разрезными картинками).

В средней группе умственные задачи усложняются, и всё большее значение приобретает слово: дети называют известную им вещь по описанию, отгадывают загадки. Правила игры уже зависят не столько от характера игрушки, сколько от игры в целом; они вносятся в неё как составной компонент (например, отвечать, когда спрашивают, следить за ответом товарищей).

В старшей группе умственные задачи ещё более усложняются. Большое место в старшей группе занимают словесные игры.

При всём своеобразии различных видов игр между ними много общего. Они отображают окружающую действительность и основываются на самостоятельной деятельности детей. Все игры эмоционально насыщены и доставляют детям радость, чувство удовольствия. Эти чувства, испытываемые ребёнком в игре, вызываются процессом активного творчества, привлекательностью игровых действий.

Все игры детей развиваются под руководством взрослых, воспитателя. Воспитатели и родители знакомят детей с окружающей жизнью, обогащают их впечатлениями, оказывают помощь в организации и проведении игр.

КЛАССИФИКАЦИЯ ПОДВИЖНЫХ ИГР

**СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА**

Сюжетно-ролевая игра – это игры , которые придумывают сами дети. В них отражаются их знания, впечатления представление об окружающем мире, воссоздаются социальные отношения. У каждой игры есть тема, игровой замысел, сюжет содержание роли.

Дошкольное детство - от 3 до 6-7 лет - совершенно особенный период развития ребёнка. Именно в этом возрасте возникает внутренняя психическая жизнь и внутренняя регуляция поведении. Эта внутренняя жизнь проявляет себя в способности действовать в плане общих представлений, в воображении ребёнка, в произвольном поведении, в содержательном общении со взрослыми и сверстниками. Все эти важнейшие качества и способности зарождаются и развиваются не в разговорах со взрослым и не на занятиях со специалистами, а в сюжетно-ролевой игре. Это такая игра, в которой дети берут на себя роли взрослых людей, и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят (или моделируют) деятельность взрослых и отношения между ними.

В такой игре наиболее интенсивно формируются все психические качества и особенности личности ребёнка. Игровая деятельность влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов - от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, ребёнок подчиняет этой задаче все свои сиюминутные, импульсивные действия. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и больше запоминают, чем по прямому заданию взрослого. Сознательная цель - сосредоточиться, запомнить что-то, сдержать импульсивное движение - раньше и легче всего выделяется ребёнком в игре.

Игра оказывает сильное влияние на умственное развитие дошкольника. Действуя с предметами-заместителями, ребёнок начинает оперировать в мыслимом, условном пространстве. Предмет-заместитель становится опорой для мышления. Постепенно игровые действия сокращаются, и ребёнок начинает действовать во внутреннем, умственном плане. Таким образом, игра способствует тому, что ребёнок переходит к мышлению в плане образов и представлений. Кроме того, в игре, выполняя различные роли, ребёнок становится на разные точки зрения, и начинает видеть предмет с разных сторон. Это способствует развитию важнейшей мыслительной способности человека, позволяющей представить другой взгляд и другую точку зрения.

Ролевая игра имеет решающее значение для развития воображения. Игровые действия происходят в воображаемой ситуации; реальные предметы используются в качестве других, воображаемых; ребёнок берёт на себя роли воображаемых персонажей. Такая практика действия в воображаемом пространстве способствует тому, что дети приобретают способность к творческому воображению.

Общение дошкольника со сверстниками разворачивается главным образом также в процессе совместной игры. Играя вместе, дети начинают учитывать желания и действия другого ребёнка, отстаивать свою точку зрения, строить и реализовывать совместные планы. Поэтому игра оказывает огромное влияние на развитие общения детей в этот период.

Огромное значение игры для развития всех психики и личности ребёнка даёт основание считать, что именно эта деятельность является в дошкольном возрасте ведущей

Для возникновения и развития сюжетно – ролевой игры необходимо наличие у ребенка знание об окружающих его предметах ( об их свойствах, качествах, назначении), событиях и явлениях общественной жизни.

Большое значение имеет развитие навыков самоорганизации. Прежде чем начать игру ребенок должен самостоятельно выбрать тему и роль, определить какой строительный материал и какие игрушки необходимы ему для игры. Дети сами устанавливают правила перед игрой или в процессе ее. Правила эти обусловлены содержанием сюжета , его развития , они придают устойчивость сюжету.

Задачи сюжетно – ролевой игры это развитие творческой деятельности и воображение ребенка, который учится оперировать предметами игрушками как символами явлениями окружающего мира .В игре эффективно воспитывается умение жить и действовать сообща, оказывать помощь друг другу, развивается чувство коллективизма, ответственности за свои действия. Игра служит и средством воздействия на тех детей , у кого проявляется эгоизм, агрессивность , замкнутость.

Методические приемы в сюжетно- ролевой игре.

Младший возраст.

В младшем возрасте в с\р игре наблюдается несложный сюжет, в котором прослеживается логическая последовательность действий .Ребенок стремиться определить для себя роль , может на некоторое время увлечься ею, но через некоторое время забывают об этом и «переключаются» на другую роль и зачастую неоправданно меняет весь сюжет игры. Поэтому в этом возрасте главную роль играет воспитатель.

В этом возрасте главным приемом является совместная игра педагога и детей. Педагог показывает в игровой ситуации действия с игрушками, предметами – заменителями. Хорошо зная характер детей , педагог может их увлечь в совместные действия с игрушкой.

С возрастом у ребенка появляется стремление подражать игровым действиям сверстника и желание выполнять ту же роль. Таким образом , в работе с детьми 2-3 лет одной из важной задач является воспитание простейших навыков совместной игры. Совместная игра доставляет детям радость и дает возможность обмена знаниям, активного речевого обмена, проявлений разнообразных эмоций. И только умелое вмешательство педагога помогает поддерживать интерес детей к игре и к действиям друг друга.

Таким образом, на данном этапе важное значение имеет непосредственное участие педагога в игре (игра с одним ребенком и показ в игровой ситуации разнообразных действий с любимой игрушкой, диалог разговор педагога с образной игрушкой). В играх воспитатель берет на себя главную роль, и сам распределяет роли детям объединяя их для совместной игры. При этом он показывает искреннюю заинтересованность в происходящим.

Средний возраст.

Исходя из особенности среднего , возраста роль воспитателя в игре значительно сокращается. Его методы должны быть направлены на обогащение знаний детей о событиях, происходящих в нашей стране , о социальной сущности коллективного труда взрослых. Здесь немаловажное значение приобретают беседы воспитателя по поводу дальнейшего хода игры, беседы – рассказы о возможностях детей в той или иной роли. Такие беседы помогают в формированию самостоятельности в выборе темы игры и развитию ее содержания.

Особое внимание педагога требует оказание ребенку помощи в создании игрового образа, советует, какую роль лучше всего взять ребенку в соответствии с его возможностями. Для того чтобы каждый ребенок сумел в ролевом исполнение передать динамику действий изображаемого лица, его эмоциональные проявления, поступки, отношения с людьми…

Педагог, может участвуя в игре может брать на себя главную роль или быть одним из рядовых героев, но в любом случае он должен руководить игрой, направлять инициативу и творчество детей.

Старший возраст.

В старшем возрасте педагог предоставляет воспитанникам возможность самостоятельно создавать игровые образы, если нужно, подсказывает, как лучше выполнить роль, дает фотографии, иллюстрации с цель более детального ознакомления с внешним видом того или иного героя, рассказывает о нем или его профессии.

Методы руководства игрой.

Руководство с\р игрой должен быть построен так, чтобы воспитание игровых умений и навыков органически сочеталось в нем обучением и воспитанием , в том числе и трудовым. Исходя из этого выделяится три группы методов.

Первая группа методов: Обогащение детей знаниями , впечатлениями , представлениями об окружающем мире.

Вторая группа методов: - Это методы , способствующие становлению и развитию игровой деятельности.

Третья группа методов: Связана с обучением детей конструированию из строительного материала и обыгрыванию построек, изготовление игрушек.

**ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА**

Театрализованная игра это один из видов сюжетно ролевой игры.

Специфика и виды театрализованных игр меняются с учетом возрастных групп.

Младший возраст.

Дети этой возрастной группы привлекает все необычное, невиданное им ранее большие яркие игрушки, новые костюмы и их детали, музыкальные инструменты. В этом возрасте педагог только пробуждает интерес к театрально- игровой деятельности., создают условия для её проведения. Развивают умение следить за развитием действий в играх – драмотизациях , кукольных спектаклях. Дети этой возрастной группы учатся передавать эмоции персонажей .Педагог развивает стремление импровиз0ировать на несложные сюжеты песен, сказок. Способствует желанию выступать перед родителями.

Средний возраст.

В этом возрасте развивается больший интерес детей к театрализованным играм. Дети вместе с воспитателем учатся разыгрывать несложные представления по знакомым литературным сюжетам, используя выразительные средства (интонацию, мимику, жест).Дети учатся использовать в своих театрализованных играх различные игрушки.

У детей этого возраста развивается полноценное ощущение роли и возможности, связанных с « проживанием» в ней( эмоции, чувства, ощущение).В таких играх ребенок способен полностью раскарыться и определить свою творческую индивидуальность. Дети этого возраста все чаше обращают внимание на качество игры и могут самостоятельно выбрать себе роль.

Важное значение этом возрасте имеет театр взрослых. Где дети узнают воспитателей – артистов, выражают свое мнение о спектакле.

Старший возраст.

В старшем возрасте дети продолжают развивать умение разыгрывать сценки по знакомым сказкам, стихотворениям песням, используя для этих целей кукол, и другие игрушки. Костюмы и декорации.

Учатся чувствовать и понимать эмоциональное состояние героя, вступать взаимодействие с другими персонажами.

Учатся создавать творческие группы для подготовки и проведения спектаклей, концертов.

Старший дошкольный возраст.

Театрализованная игра детей в подготовительной группе имеет мощный познавательный мотив, который реализуется благодаря созданию возможностей для достижения успеха в драматизации.

Дети этого возраста уже способны самостоятельно организовывать театрализованную игру , выбирать сказку, стихотворение, песню. Широко используется детьми разные виды театра: теневой, пальчиковый, кукольный.

**СТРОИТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ**

В детском саду в целях всестороннего развития ребенка создаются условия для разнообразной содержательной деятельности, в которой дети активно проявляют себя, отражают свои впечатления об окружающем мире, познают под руководством педагога новые для них явления.

Под конструированием принято принимать разнообразные постройки из строительного материала, изготовление игрушек из бумаги, картона, дерева.

Педагогическая ценность конструктивной деятельности заключается в том, что она развивает способности ребенка, его товрческие умения.Значение этой деятельности отчетливо выступает в свете учения И.П.Павлова и И.М. Сеченова о роли двигательного анализа.

Упражнение ребенка в решении разнообразных конструктивных задач развивают творческую строительную игру.

Строительная игра многообразна: иногда ребенок подражает в неи строительной деятельности взрослых.В таких играх ребенок берет на себя роль рабочего – строителя, но чаще всего он просто сооружает известные ему постройки, предметы, а иногда реализует и неясные еще образы фантазии.

Строительные игры открывают широкие возможности для проявления инициативы, умственной и двигательной активности детей.

Детское строительство само по себе носит игровой характер, поэтому принято употребление понятия строительная игра.С ролевой игрои ее сближает активная деятельность воображения, игровой замысел,эмоции радости сопровождающие игру.

Игры со строительным материалом занимают особое место среди творческих игр детей.

Творчество детей в строительных играх во многом зависит от содержания игры и от умений ребёнка обращаться со строительным материалом. Чем богаче замысел игры, тем больше требуется от ребёнка творческой фантазии, изобретательности. Поэтому, руководя строительными играми, воспитатель должен

обогащать содержание игры;

развивать конструктивные способности детей;

учить их строить из разного материала;

Основные приёмы руководства в младшем дошкольном возрасте:

Образец; его рассматривание, выделение основных частей постройки.

Приёмы руководства в старшем дошкольном возрасте:

Постройка по замыслу;

По условиям;

По предложенной теме.

В этих группах основной акцент при руководстве строительными играми воспитатель в основном делает на объяснении, указании, наводящих вопросах, как сделать постройку более устойчивой, высокой и т. д.

Нельзя забывать о таких моментах, как:

Помощь в организации постройки (воспитатель помогает детям договориться о том, как и что они будут строить, распределить между собой работу).

Конструирование в детском саду. В.Г.Нечаева М 1961г

**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА**

Дидактическая игра – это обучающие игры. Их основное назначение- способствовать усвоению и закреплению знаний, умений, навыков развитию умственных способностей.

Каждая дидактическая игра имеет дидактическую задачу, игровые действия и игровые правила.

Дидактическая игры являются и методом обучения и самостоятельной игровой деятельностью.

В руководстве играми с правилами следует выделить три этапа:

Подготовка

Проведение

Анализ результатов

1.Подготовка: отбор игры в соответствии с задачами воспитания и обучения конкретной возрастной группы с учетом времени проведения игры в свободное время или на занятии. Определение кол-ва участников, отбор необходимого дидактического материала, пособий.

2.Проведение игры не составит труда воспитателю, если он и дети будут тщательно подготовлены к ней. Необходимо ознакомить детей с правилами игры с ее содержанием и игровыми действиями. Участвуя в игре , взрослый направляет действия детей советами, напоминаниями, непосредственным показом.

3.Анализ игры. Это самый ответственный момент руководстве ею. Педагог отвечает самых активных детей, кто чет ко выполнял правила игры, помогал своим товарищам, был честен при выполнение правил игры. Кроме того анализ помогает выявить индивидуальные особенности в поведении и характер дет ей, а значит, правильно организовывать работу с ними.

Младший возраст.

В младшем возрасте используют дидактические игры назакрепление умений подбирать предметы по цвету, размеру, собирать пирамидку. Учат собирать картинку из 4-6 частей ( «Наша посуда», «игрушки «и др…) В совместных дидактических играх учатся выполнять постепенно усложняющиеся правила.

Содержание и правила дидактических игр во многом зависит от воспитательных задач, которые ставятся перед детьми различных возрастных групп в процессе их обучения и воспитания.

В дидактических играх младших дошкольников большое значение имеет:

Наглядность;

Сюжет;

Слово.

Средний возраст.

В этом возрасте дидактические игры учат детей, совершенствовать умение сравнивать предметы по внешним признакам группировать их; составлять из части целое, закреплять представление о св-вах предметов.

Совершенствуются тактильные, слуховые, вкусовые ощущения детей. Развивается наблюдательность и внимание.

В средней группе умственные задачи усложняются, и всё большее значение приобретает слово: дети называют известную им вещь по описанию, отгадывают загадки. Правила игры уже зависят не столько от характера игрушки, сколько от игры в целом; они вносятся в неё как составной компонент (например, отвечать, когда спрашивают, следить за ответом товарищей).

Старший возраст.

Дидактические игры этого возраста направлены на обогащение и систематизирование знаний детей о природе, явлениях общественной жизни, предметах окружающего мира. Развивают память, внимание воображение мышление, речь.

Педагог учит подчиняться правилам в групповых играх. Воспитывать творчество и самостоятельность, Культуру честного соперничества в играх.

Старший дошкольный возраст.

В старшем дошкольном возрасте дидактическая игра направлена на закрепление пройденного материала. Формируется умение организовывать игры, исполнять роль ведущего. Развивать в игре сообразительность, умение самостоятельно решать поставленную задачу. Игры направлены на подготовку ребенка к школе.

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ В СИСТЕМЕ**

**ФИЗИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ**

Игры, используемые для физического воспитания, очень разнообразны. Их можно разделить на 2 большие группы: подвижные и спортивные. Спортивные игры - высшая ступень развития подвижных игр. Они отличаются от подвижных едиными правилами, определяющими состав участников, размеры и разметку площадки, продолжительность игры, оборудование и инвентарь и др., что позволяет проводить соревнования различного масштаба. Соревнования по спортивным играм носят характер спортивной борьбы и требуют от участников большого физического напряжения и волевых усилий.

О подвижной игре написано много. Существует обширная отечественная литература как теоретического, так и методического характера, в которой рассматриваются роль игры, ее распространение, сходство и различие игрового фольклора у разных народов, методические особенности и т. д. Крупнейшие педагоги, ученые, прогрессивные общественные деятели считали игру весьма полезной для народного воспитания. На основе их работ и учета зарубежных публикаций подвижная игра рассматривается как осмысленная деятельность, направленная на достижение конкретных двигательных задач в быстроменяющихся условиях. В ней проявляется творческая инициатива играющего, выражающаяся в разнообразии действий, согласованная с коллективными действиями.

В игровой деятельности детей объективно сочетаются два очень важных фактора: с одной стороны, дети включаются в практическую деятельность, развиваются физически, привыкают самостоятельно действовать; с другой стороны — получают моральное и эстетическое удовлетворение от этой деятельности, углубляют познания окружающей их среды. Все это в конечном итоге способствует воспитанию личности в целом. Таким образом, игра — одно из комплексных средств воспитания: она направлена на всестороннюю физическую подготовленность (через непосредственное овладение основами движения и сложных действий в изменяющихся условиях коллективной деятельности), совершенствование функций организма, черт характера играющих.

Главным признаком, отличающим большинство игр, является их сознательный характер. Перед играющим всегда ставится цель — выполнение какой либо конечной задачи игры, т. е. получение результата, хотя и в рамках определенных способов его достижения, но таких, которые позволяют самим играющим выбирать пути, находить сообразно своим возможностям новые решения в зависимости от постоянно меняющейся ситуации.

Понятие «игра» включает в себя множество различных форм игрового фольклора, каждая из которых, в конечном счете, способствует всестороннему развитию детей: физическому, психическому, умственному. Подвижная народная игра является той разновидностью игрового фольклора, преимущественная ориентация которой заключается в активизации двигательной деятельности.

Первоначально игра отображала только трудовые или бытовые действия. Позже это понятие расширилось и в него вкладывалось уже более широкое содержание.

Начальный этап становления подвижных игр характеризуется подражательными действиями, имитирующими собирательство и охоту (как наиболее древние формы человеческой деятельности). Поэтому характерным является то, что фольклорные фонды всех народов СССР содержат подвижные игры, связанные как с образами и повадками птиц, животных, так и с ловлей их (белорусская игра «Волк», все аналоги русских игр «Волк и овцы», «Гуси-лебеди», «Прыгающие воробышки», «Лиса и куры» и т. п.; эстонские «Стрельба в тетерева» и «Ужение ерша»; литовские «Скачки лис» и «Ловля куропаток»; таджикские «Нах-чирш и кор» и «Шикер бо шоин» и др.).

Подражательные трудовым действиям игры, по-видимому, очень рано стали представлять собой объективно существовавшие средства физического воспитания. С развитием общества появилась потребность осуществлять эти действия в более эмоциональной форме — в форме игр и плясок, доставлявших одновременно и эстетическое удовлетворение. По мнению профессора В. К. Никольского, уже на самой ранней ступени развития человеческой культуры «игра приобретает характер зародышевой физкультуры, подготовляющей человека к его функциям как члена коллектива» подражательные действия в игре еще не были отдифференцированны от трудового процесса. Примером здесь может служить грузинская игра «Спуск /сена», содержание которой заключается/в аналогии действий, связанных с этим видом сельскохозяйственного труда.

Множество игр уже отдифференцированны от трудовых действий. К таким играм относятся, например, белорусские игры «Што робиш» и «У шашу», литовские «Кнут», «Табалас», эстонские и латвийские «В сапожника», «В рыболова» и др., украинские - «Баштан» и «Маковочка», «Пекарь», армянские «Вар» и «Гунз» и другие, отражающие локальные условия историко-экономического развития общества.

Как показывают исследования, проведенные многими специалистами из союзных республик, общим для всех народов, живущих в одном регионе, является влияние природных, климатогеографических, производственных и других особенностей, в том числе этнических. В качестве примера можно привести игры у среднеазиатских народов, проводимые на лошадях, в которых обязательными компонентами служат аркан и нарта. Вместе с тем это не исключает топографических игр (можно говорить о них обобщенно), которые характерны для отдельных регионов (например, горных районов), а также подвижных игр, обусловленных не только особенностями быта и культуры, но и необходимостью с детства готовиться к боевым действиям в условиях ограниченного пространства там, где имели место частые боевые столкновения. Собственно, в таких местах и девочки готовились определенным образом к боевым действиям. Таким содержанием отличаются, например, некоторые игры Кабардино-Балкарии, Чечено-Ингушетии, Северной Осетии, Армении, Грузии.

Во многих играх, отдифференцированных от боевых условий, сохранились сюжеты военного характера, представленные в аллегорическом виде. Игры детей на военную тему, в процессе которых развивались физические и нравственные качества, формировались прикладные навыки, отвечающие требованиям военной подготовки, поощрялись взрослыми, поскольку считались лучшей формой подготовки к жизни.

Если в историческом плане подвижная игра представляет собой подражание выполнению какого-либо трудового, бытового или военного действия, то в настоящее время такое действие не всегда осознается играющими.

Дети выбирают игру сообразно опыту сверстников или взрослых, но это не исключает, а предполагает, что в нее постоянно вносится творчество самих играющих, их небольшой, но все же определенный жизненный опыт. Вместе с тем происходит постепенное абстрагирование, частично связанное с состязательным характером, стремлением проявить превосходство в тех или иных двигательных действиях, в физических качествах и т. д. Именно поэтому состязательный характер подвижных игр способствовал тому, что определенная часть их легла в основу формирования спортивных игр. Надо отметить, что развивающийся спорт также оказывал влияние на народные игры (в некоторые из них стали включаться отдельные элементы спорта, в ряде игр стал применяться спортивный\* инвентарь).

Как показывает анализ фольклорного фонда всех народов, дети в своих играх не только подражают действию, поведению старших, но и используют инвентарь, весьма сходный с обычным, применяемым в повседневной жизни. При этом в подавляющем большинстве случаев в игры включаются уже готовые предметы, т. е. дети стараются найти их, приспособить к требованиям игры соответственно собственной фантазии. Это не исключает, конечно, и того, что они весьма искусно, в меру своих сил, изготовляют этот инвентарь по совету, а иногда и под руководством старших.

Таким образом, родившись на основе различных трудовых операций и отображая их, используя в качестве инвентаря приближенные копии орудий труда, игры способствуют формированию действий, которые необходимы для самостоятельного изготовления игрового инвентаря. В сущности, каждый мальчишка гордился своей способностью изготовить биту, или лук, или чиж такими, каких не было у других. Уже одно это удовлетворение от созданного служило стимулом к игре, поскольку в ней он не хотел показать себя хуже, чем в мастерстве изготовления предметов. Но для успеха необходимо было овладеть и такими навыками труда, которые в игре не встречались. Поэтому в народных подвижных играх с использованием предметов ярче всего проявляется взаимосвязь прикладности с трудовым воспитанием.

Любая народная игра, попадая в иную- среду, в зависимости от условия бытования либо получает дальнейшее развитие, либо трансформируется в новый вариант с сохранением основного сюжета.

Убедительным примером, отражающим исторический ход развития игры, является русская игра «Городки». В сущности, под этим названием понимается множество игр с метанием биты в деревянные чурки, имеющих целью захват «городов» (очерченной площадки).

У разных народов наблюдается большое количество однотипных игр, представляющих модификации, которые складывались применительно к локальным условиям (например, «Русская лапта», сходная с литовской игрой «Муштукас»). Благодаря этому у многих из живущих поблизости сохранились формы подвижных игр и физических упражнений, дающие возможность проследить за отдельными этапами развития той или иной игры (например, конная игра «Козлодрание» у казахов называется «Кок-пар», у киргизов — «Улактарыш», у узбеков — «Улак», у таджиков — «Бузкаши»). Вместе с тем, например, у народов Кавказа наблюдаются отдельные элементы, указывающие на длительность сохранения местных традиций, (например, грузинские игры «Дарбева», «Лахти», армянские «Ероцик», «Вагана-хах»).

Принадлежность игры к тому или иному этнографическому району или региону, видимо, следует определять по наибольшей полноте сохранения первоначальной игровой канвы. В одних случаях игра сохранилась более полно, в других — частично, в третьих же изменилась настолько, что лишь пристальное изучение сюжета может дать ключ к отысканию некоторых сторон истоков.

Встречаются нетипичные игры, часть которых со временем настолько адаптировалась к местным условиям, что появилась местная терминология («Лапта», «Альчики» и др.).

Следует остановиться еще на одной черте игр в связи с различной структурой бытового устройства у народов в прошлом. Общественные обязанности, как известно, выполняли тогда мужчины, на женщин же был возложен большой круг семейных забот, что и проявилось в содержании игр. Если мужское население тяготело к состязательным, то женское — больше к сюжетным играм хозяйственного характера, пляске и танцам. Эти тенденции, отражающие половые различия в зависимости от сферы деятельности, наблюдаются и в играх детей.

Поскольку подвижные игры рассматриваются с точки зрения средств физического воспитания, то, естественно, интересна и эволюция изменения характера и содержания их в возрастном аспекте. Для примера можно привести игры «Прыгайте через ноги», «Школа мяча», «Прыгалки» и другие, в которых действия постепенно усложняются в зависимости от подготовленности играющих и их возрастных особенностей.

Анализ формы и содержания народных подвижных игр показывает диалектику тесной взаимосвязи ее национальной и интернациональной сторон. Национальная форма подвижных игр выражается в том, что она по своему происхождению и развитию является характерной для конкретной нации, определена общественно-историческим ее развитием, своеобразием быта, особенностью психического склада и т. д. Получив распространение за пределами своей страны (несмотря на то, что для данной нации эта игра продолжает оставаться национальной), она становится международной.

В культурно-историческом развитии любого народа игра являлась важным фактором воспитания в процессе первоначальной подготовки людей к жизни. В основе этой подготовки лежали особенности взаимоотношения с окружающей средой.

Игра вводит ребенка в жизнь, в общение с окружающими, с природой, способствует приобретению знаний, трудовых навыков, совершенствованию двигательной деятельности.

Поскольку обширная и разнообразная по тематике игровая деятельность во многом отображает конкретные формы объективной действительности, то, следовательно, в ней на протяжении исторического развития проявляются такие важнейшие факторы преобразований, как конкретный для данного народа жизненный уклад, мировоззрение, степень культурного развития, межнациональные культурные связи и многое другое.

В условиях современной цивилизации в связи с резким снижением двигательной активности человека возрастает роль систематических занятий физическими упражнениями, подвижными играми.

Особое значение народных подвижных игр заключается в том, что они широко доступны людям самого разного возраста. Подвижные игры, несмотря на огромное разнообразие, связанное с этническими и другими особенностями, так или иначе отражают такие общие характерные черты, присущие этой форме деятельности, как взаимоотношение играющих с окружающей средой и познание реальной действительности. Целенаправленность и целесообразность поведения при достижении намеченной цели, связанного с внезапно возникающими и постоянно изменяющимися условиями, потребностью широкого выбора действий, требуют проявления творческих способностей, активности, инициативы. Такая широта использования возможностей, выражающаяся в самостоятельности и относительной свободе действий, сочетающихся е выполнением добровольно принятых или установленных условностей при подчинении личных интересов общим, связана с ярким проявлением эмоций. Все это с методической точки зрения характеризует подвижную игру как многоплановое, комплексное по воздействию, педагогическое средство воспитания. Комплексность выражается в формировании двигательных навыков, развитии и совершенствовании жизненно важных физических, умственных и морально-волевых качеств. Однако такое разностороннее воздействие не препятствует избирательной направленности в использовании народных подвижных игр.

Наличие соревновательного элемента в естественных видах движений позволяет использовать народные подвижные игры для подготовки к занятиям спортивными играми. Правильный отбор и руководство играми приобретают решающее значение в воспитании у занимающихся чувства коллективизма, активности, инициативы, сознательной дисциплинированности; настойчивости в достижении поставленной цели, смелости.

Широта воспитательного воздействия народных подвижных игр, естественно, предъявляет и определенные методические трёбования к их проведению. Наиболее общими из них являются: соответствие игр образу жизни людей, их психическому складу, уровню культуры, традициям; соответствие сложности сюжета и содержания уровню развития, уровню знаний, умений, навыков и физических качеств занимающихся, их возрасту; соответствие задачам воспитания, образования, развития и, наконец, условиям, отвечающим успешному осуществлению педагогического процесса.

Гибкое применение известных принципов классификации предоставляет педагогам широчайшие возможности для рационального использования сокровищницы народного игрового фольклора, будь то задача преимущественного развития физических качеств или формирования и совершенствования координированных и экономных движений, образования умения быстро входить в нужный ритм и темп физической деятельности, ловко, быстро и целесообразно выполнять разнообразные двигательные задачи, определенным образом отвечающие требованиям, которые предъявляет жизненно практическая деятельность. Разнообразие двигательных действий в народных подвижных играх содействует нормальному физическому развитию, укреплению здоровья занимающихся.

Педагогические наблюдения и эксперименты, проведенные в различных союзных и автономных республиках, заключавшиеся во включении в школьную программу преимущественно народных подвижных игр, физических упражнений и проведении уроков на их основе, показали прежде всего активизацию отношения учащихся к этим занятиям, более быстрое овладение двигательными навыками, улучшение дисциплины, повышение заинтересованности родителей в школьных занятиях детей физической культурой и спортом в целом

Подвижные игры имеют оздоровительное, воспитательное и образовательное значение и легко доступны для семейной физкультуры. Доказано. Что они улучшают физическое развитие детей, благотворно воздействуют на нервную систему и укрепляют здоровье. Кроме этого это очень эмоциональное спортивное занятие, которое может создавать очень большую физическую нагрузку на ребенка, что необходимо обязательно учитывать при организации занятий и игр с малышом.

Почти в каждой игре присутствует бег, прыжки, метания, упражнения на равновесие и т.д. В играх воспитываются основные физические качества ребенка, такие как сила, быстрота, выносливость и совершенствуются разнообразнейшие двигательные умения и навыки.

Игра является одним из важнейших средств физического воспитания детей дошкольного возраста. Она способствует физическому, умственному, нравственному и эстетическому развитию ребенка. Разнообразные движения и действия детей во время игры при умелом руководстве ими эффективно влияют на деятельность сердечно-сосудистой и дыхательной систем, способствуют укреплению нервной системы, двигательного аппарата, улучшению общего обмена веществ, повышению деятельности всех органов и систем организма человека, возбуждают аппетит и способствуют крепкому сну. С помощью подвижных игр обеспечивается всестороннее физическое развитие ребенка.

Во время игр у дошкольников формируются и совершенствуются разнообразные навыки в основных движениях (беге, прыжках, метании, лазаний и др.) Быстрая смена обстановки в процессе игры приучает ребенка использовать известные ему движения в соответствии с той или иной ситуацией. Все это положительно сказывается на совершенствовании двигательных навыков.

Игра есть первая деятельность, которой принадлежит большая роль в формировании личности. В играх дети отражают накопленный опыт, углубляют, закрепляют своё представление об изображаемых событиях, о жизни. Ребёнок, как и взрослый, познаёт мир в процессе деятельности. Занятие играми обогащают участников новыми ощущениями, представлениями и понятиями. Игры расширяют круг представлений, развивают наблюдательность, сообразительность, умение анализировать, сопоставлять и обобщать виденное, на основе чего делать выводы из наблюдаемых явлений в окружающей среде. В подвижных играх развиваются способности правильно оценивать пространственные и временные отношения, быстро и правильно реагировать на сложившуюся ситуацию в часто меняющейся обстановке игры. Большое образовательное значение имеют подвижные игры, проводимые на местности в летних и зимних условиях: в пионерских лагерях, на базах отдыха, в походах и экскурсиях. Игры на местности способствуют образованию навыков, необходимых туристу, разведчику, следопыту.

Велико также значение подвижных игр в воспитании физических качеств: быстроты, ловкости, силы, выносливости, гибкости. Игры воспитывают у детей чувства солидарности, товарищества и ответственности за действие друг друга. Правила игры способствуют воспитанию сознательной дисциплины, честности, выдержки, умению “взять себя в руки” после сильного возбуждения, сдерживать свои эгоистические порывы.

Проводить игры можно в любое время года, на открытом воздухе. Продолжительность игры с детьми от 3 до 6 лет зависит от ее интенсивности и сложности двигательных движений, особенностей физического развития ребенка, состояния его здоровья, и в среднем может составлять 10-20 минут.

Нагрузка может дозироваться следующими приемами: уменьшением или увеличением числа играющих; продолжительностью игры по времени; размеров игровой площадки; количества повторений; тяжести предметов и наличия перерывов для отдыха. По окончанию игры необходимо поощрить малыша, отметив его ловкость, силу, инициативу.

В связи с морфо-функциональными особенностями организма ребенка в возрасте 2-4 года, гимнастика для детей этого возраста должна характеризоваться разнообразием движений и использованием большого числа динамических упражнений. Для этих упражнений характерно чередование напряжения мышц и их расслабление, которое благоприятствует току крови, в связи с чем они менее утомительны, чем статические упражнения.

Особую радость малышам доставляют упражнения, облеченные в форму игр. Родителям вполне доступно дома, во дворе, на даче или на прогулке проводить подобные игры, во время которых дети приобретают жизненно важные навыки, развиваются физически. Со временем физические упражнения становятся для детей любимой игрой, в которой все интересно: и новые достижения, и состязательность игр, и участие родителей. Всякая нагрузка начинает восприниматься легко и с любопытством, даже холодовая нагрузка, без которой невозможно закаливание.

Воспитателям важно творчески подходить к проведению физкультурных занятий детей и при необходимости самостоятельно составлять игровые задания, содержащие такие виды движений, в которых ребенок особенно нуждается в данный момент.

В прохладную погоду целесообразно проводить игры средней и большой подвижности, так как движения ребенка ограничены из-за теплой одежды. В осенне-зимний период наиболее доступны для младших дошкольников игры, во время которых они бегают, подпрыгивают, метают и прокатывают мячи («Лошадки», «Прокати мяч» и др.).

Летом игры, в которых есть бег и прыжки, лучше всего проводить во время утренней прогулки или после полудня, когда температура воздуха снижается. Перед дневным сном игры большой подвижности во избежание перевозбуждения детей не проводятся.

На свежем воздухе можно проводить игры любой подвижности с бегом в разных направлениях, с метанием мяча на дальность и в цель, с прыжками.

Чтобы лучше освоить игру рекомендуется наиболее сложные моменты объяснять показом некоторых движений. Подробное объяснение правил оправдано лишь в том случае, когда игру проводят впервые. При ее повторении напоминают только основное содержание. В том случае, если известную ребенку игру усложняют, ему объясняют дополнительные правила и способы выполнения.

Интерес детей вызывает также воображаемая ситуация, представленная им в яркой образной форме и связанная с необычными условиями, в которых они должны действовать. Например, приключения во время «путешествия» по реке. Эти условия побуждают детей находить новые для них характеристики движений. Любую игру нужно проводить живо и интересно. Только тогда она будет эффективным средством физического воспитания.

С детьми трех-четырех лет игры проводят на понятном и близком им материале. Дошкольников привлекает главным образом сам процесс движения: им интересно бегать, догонять, бросать предметы, искать их. Для них подбирают игры с одним - двумя основными движениями. Важно учесть и то, что в этом возрасте ребенок плохо владеет движениями: часто теряет равновесие, падает, прилагает значительные усилия во время выполнения физических упражнений. Игры для младших дошкольников подбирают простые, с обязательным чередованием движений и отдыха. Содержание их составляют посильные и интересные задания («Догони мяч», «Беги ко мне» и др.). Основными движениями в этих играх являются кратковременный бег и ходьба с последующим отдыхом. Ходьба, бег, несложные прыжки — наиболее доступные движения для малышей. Продолжительность игры средней и большой подвижности для детей трех-четырех лет не должна превышать 6—8 минут.

Дети пяти лет проявляют большой интерес к играм с динамичными движениями (бег, прыжки, упражнения в лазаний, равновесии и т. д.). Им нравится догонять друг друга, убегать от водящего. Постепенно они начинают интересоваться результатами своих действий: попасть мячом в цель, легко перепрыгнуть через «ручеек». Однако не рекомендуют проводить игры со сложными видами движений (прыжки, лазание) до тех пор, пока дошкольники не овладеют ими. Вначале их учат правильно выполнять движение, а затем проводят игру, где это движение ведущее. Общая продолжительность подвижной игры для детей этой возрастной группы составляет не больше 8—10 минут. В этом возрасте детей нужно постепенно обучать правилам таких спортивных игр как бадминтон, пляжный волейбол, баскетбол, мини-футбол. Дети, как правило, с восторгом играют с родителями в эти игры, приобретая определенные навыки, и знакомятся с упрощенными правилами этих игр, что пригодится им при общении с подростками во дворе и в школе.

Более высокая двигательная подготовленность детей шести лет дает возможность шире использовать в играх разнообразные движения (броски и ловлю мяча в игре «Подбрось и поймай», метание колец в игре «Серсо», прыжки в игре «Поймай мотылька» и т. д.). Для детей этого возраста большое значение имеют игры с мячом, скакалкой, обручем, флажками.

В системе физического воспитания детей семи лет подвижным играм отводится значительное место. Характерной особенностью поведения детей данного возраста в игре является большая их самостоятельность. Они сами определяют элементарные правила, по своему желанию могут их изменять. Содержание игр часто бывает связано с использованием разнообразного инвентаря, что побуждает детей к определенным действиям: скакалка — к прыжкам, мяч — к метанию в цель, подбрасыванию или прокатыванию. Общая продолжительность игры составляет 12—15 минут.

Физическую нагрузку регулируют размерами дистанции, которую пробегают дети, уменьшением или увеличением количества преодолеваемых препятствий, усложнением правил, введением кратковременных пауз для отдыха или анализа ошибок.

Учитывая то, что зимой движения ребенка ограничены, нагрузку уменьшают или увеличивают перерывы между повторениями игры. То же самое делают летом при высокой температуре воздуха.

Игра — исключительно ценный способ вовлечения ребенка в двигательную деятельность. На основе положительных эмоций, связанных с понятным, близким сюжетом, и доступности движений у малыша постепенно появляется желание участвовать не только в играх, но и в упражнениях во время занятий и самостоятельной деятельности.

Подвижные игры, как средство и метод физического воспитания, широко применяется в школе на уроках и во внеклассных занятиях. В соответствии со школьными программами по физической культуре подвижные игры проводятся на уроках физкультуры в 1-8 классах в сочетании с гимнастикой, лёгкой атлетикой, спортивными играми борьбой или лыжами. Подвижные игры на уроках физической культуры используются для решения образовательных, воспитательных и оздоровительных задач в соответствии с требованиями программы. В играх на уроках физкультуры в отличие от других форм занятий главное внимание надо обращать на образовательную и оздоровительную стороны игры, а также на воспитание физических качеств. Сложное движение, включённое в игру, предварительно осваивается с занимающимися с помощью специальных упражнений. Подвижные игры применяются в подготовительном, соревновательном и переходном периодах тренировки, но объём их, характер и методика их использования изменяется в соответствии с задачами каждого этапа тренировки. Если вся основная часть урока посвящена играм, то более подвижные игры чередуются в ней с менее подвижными, причём подбираются игры различные и по характеру движений. Методика проведения подвижных игр на уроках физкультуры специфична в связи с их кратковременностью и необходимостью сохранить соответствующую плотность урока. Включая в игры тот или иной элемент спортивной техники, важно следить, чтобы основная структура движения в ходе игры не нарушалась.

Вот описание некоторых подвижных игр, в которых могут активно участвовать дети от 3 до 6 лет:

«Удочка»: Играющие образуют круг. Водящий, стоя в центре, вращает веревочку с привязанным на конце мешочком с песком (удочку). Играющие перепрыгивают через веревочку, когда она проходит под ногами, стараясь не задеть ее. Коснувшийся веревки становится водящим.

«Перетягивание через линию»: Участники игры встают друг к другу лицом на расстоянии 1 метра. Каждый игрок захватывает запястье соперника напротив, между ними проводится линия. По сигналу игроки начинают перетягивать друг друга. Побежденным считается тот, кто переступит линию обеими ногами. Продолжительность игры для одной пары играющих 3-5 минут.

«Вытолкни из круга»: В круг диаметром 3-4 метра встают участники игры. По сигналу соперники (стоящие напротив) начинают выталкивать друг друга из круга. Выталкивать можно руками и туловищем. Побеждает тот, кто останется в кругу. Повторить 3-4 раза, меняя игроков местами.

«Подними соперника»: Дети садятся на пол друг против друга, упираясь ступнями и держась за спортивную палку прямыми руками. По команде начинают тянуть палку к себе, стараясь поднять соперника. Побеждает тот, кому это удается. Палку следует тянуть только на себя, не делая рывков вверх и в стороны. Повторить 4-5 раз.

«Салки»: Водящий поднимает руку и говорит: «Я – салка!». После этого он старается догнать кого-либо из играющих и коснуться его рукой. Убегающие пытаются увернуться от водящего. Игрок, которого водящий коснулся, становится салкой.

«Мы – веселые ребята»: Игроки стоят за чертой на одной стороне площадки. Сказав; «Мы веселые ребята, любим бегать и играть, ну попробуй нас догнать!», играющие бегут на другую сторону площадки за черту. Водящий, находящийся в середине площадке, между двумя чертами, должен догнать и коснуться рукой бегущих. Осаленный игрок помогает водящему. Победителем считается последний осаленный игрок.

«Кто обгонит?»: По сигналу играющие прыгают на одной ноге до линии финиша (8-12 метров), стараясь обогнать друг друга.

«Салки с прыжками на одной ноге»: Водящий, прыгая на одной ноге, старается догнать игроков, прыгающих также на одной ноге. После того, как салка догнал и коснулся любого игрока, они меняются местами. Коснувшийся земли двумя ногами, либо становится салкой, либо выбывает из игры (например, на 3 смены салки).

«Волк во рву»: На площадке чертят две параллельные линии (ров) шириной 55-60 см. Играющие (козлята) находятся на одной стороне рва, а во рву (между линиями) 2-3 водящих (волка). По сигналу «козлята» прыгают через ров, а «волки» стараются их поймать (осалить). Пойманные (осаленные) «козлята» выходят из игры. Когда число не пойманных «козлят» сравняется с числом «волков» игра заканчивается. «Волки» и не пойманные «козлята» меняются ролями.

«Охотники и утки»: На площадке на расстоянии 10-15 метров проводятся две параллельные линии. Все играющие делятся поровну на «охотников» и «уток». «Охотники» становятся снаружи линии, а «утки» между линиями. «Охотники» бросая мяч, стараются попасть им в «уток». Осаленные «утки» выбывают из игры. Когда все «утки» осалены, команду меняются ролями. Выигрывает команда, которая за меньшее время осалить всех «уток».

«Бой петухов»: Чертится круг диаметром 1,5-2,0 метра, в который заходят два участника игры и располагаются на расстоянии полшага друг от друга. Оба сгибают одну ногу, придерживая ее рукой сзади за стопу, другая рука за спиной. Суть игры заключается в том, что, прыгая на одной ноге и, толкая соперника плечом, вывести его из равновесия и вытолкнуть из круга.

Роль подвижных игр в системе физического и спортивного воспитания огромна. Подвижная игра, как и любая другая сопровождает человека все его детские годы, подвижные игры не только укрепляют здоровье и развивают организм, но они также являются средством культурно – нравственного воспитания и приобщения человека к обществу. Национальные подвижные игры прививают ребенку культурное наследие его окружающего общества, подготавливают к выходу в большой мир.

Приобщение ребенка к физкультуре важно не только с точки зрения укрепления их здоровья, но и для выработки привычки к занятиям спортом. Многим детям тяжело подниматься с теплой постели на зарядку. Но проходит время, неделя-другая, и малыш бодро вскакивает при первых звуках спортивного марша или иной музыки сопровождающей утреннюю зарядку. Вырабатывается условный динамический стереотип поведения, который вносит определенный ритм в утренний режим и не требует дополнительных волевых усилий.

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подвижные игры играют большую роль в умственном и физическом развитии ребенка. Различные подвижные игры помогают развивать различные группы мышц тела, координацию движений, способствуют развитию речи и мышления.

Но для того, чтобы эффект от игры был положительный, необходимо при ее выборе учитывать физиологические особенности детей различных возрастов; во многом успех игры зависит от выбора места ее проведения и подготовки этого места к игре, объяснения правил, разделения на команды и выбора водящих.

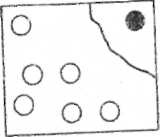
Что касается дозировки в процессе игры, то не рекомендуются чрезмерные мышечные напряжения. Надо обеспечить оптимальные нагрузки. Интенсивные нагрузки следует чередовать с отдыхом.

**ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ (В ДЕТСКОМ САДУ)**

**Средняя группа**

**Игры на внимание и с элементами общеразвивающих упражнений**

"КОТ ИДЕТ"

Водящий - "кот", у себя в "доме". Все остальные - "мышки" в "норках". Руководитель говорит: "Мышки, мышки выходите, порезвитесь, попляшите. Выходите поскорей, спит усатый кот - злодей!". "Мышки" выбегают на середину площадки и начинают приплясывать со словами: "Тра-та-та, тра-та-та, не боимся мы кота!". По сигналу учителя "Кот идет!" все "мышки" замирают на месте без движения. "Кот" крадется к ним и того, кто шевелится, забирает к себе в "дом". "Кот" охотится до слов учителя "Кот ушел!". Кот уходит, а мышки опять начинают бегать. Кот выходит 2-3 раза. Затем подсчитываются пойманные мыши и выбирается новый кот.

**Правила.** 1. Когда кот охотится, мышкам нельзя шевелиться. За спиной кота мышки могут менять позу, делать движения, но чтобы кот не видел.

2.Пойманные мыши сидят в доме кота до его смены. Хорошо проводить под музыку: мышки двигаются под одну музыку (полька, галоп), кот - под другую (марш, вальс).

"КТО ЛЕТАЕТ"

Играющие стоят в шеренге или в кругу. Руководитель называет одушевленные и неодушевленные предметы, которые летают и не летают, поднимая руки вверх. Дети же должны поднимать руки вверх и отвечать хором "летает" только в том случае, если предмет действительно летает. Если предмет не может летать, дети, не поднимая рук, хором отвечают "не летает".

**Правило.** Тот, кто ошибся, делает шаг вперед.

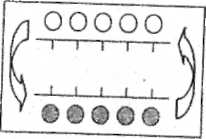
"НЕБО, ЗЕМЛЯ, ВОДА"

Играющие стоят в шеренге или в кругу. Сначала руководитель говорит "небо" и поднимает руки вверх, "земля" - руки идут вниз, "вода" - руки

вперед. Дети повторяют движения учителя. Затем руководитель, произнося "небо", "вода", "земля", делает не всегда соответствующие движения. Дети же должны поднимать руки вверх по слову "небо", опускать их по слову "земля" и поднимать вперед по слову "вода".

**Правило.** Тот, кто делает движение руками, не соответствующее названию, проигрывает и делает шаг вперед.

"СМЕНА ШЕРЕНГ"

Две команды стоят в шеренгах друг против друга (лицом в центр) и выполняют общеразвивающие упражнения. По сигналу руководителя (свисток, хлопок, показ флажка) игроки команд бегут на противоположную сторону и занимают место противоположной команды или обе команды поворачиваются направо (налево) и бегут на место другой команды. Команда, игроки которой лучше, красивее, согласованнее и правильнее выполнят упражнения, быстрее и организованнее сделают пробежку, получает очко. Команда, набравшая наибольшее количество очков, считается победителем.

**Варианты.** 1. Каждая команда возвращается в исходное положение, т.е. каждый игрок совершает полный круг и становится на свое место.

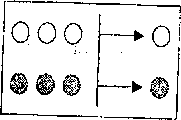
2. Если руководитель дает один сигнал (свисток), команды поворачиваются направо и бегут, другой сигнал (хлопок) ֊ команды поворачиваются налево и осуществляют перебежку.

3. После сигнала руководителя играющие осуществляют перебежку заданным способом движения (правым, левым боком, прыжками, на четвереньках).

4. Команды меняются местами кратчайшим путем.

5. Использовать различные и.п.: стоя спиной друг к другу; сидя лицом или спиной друг к другу; лежа на животе, спине.

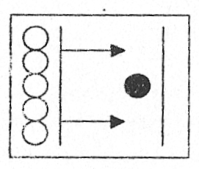
"ЗА ДВУМЯ ЗАЙЦАМИ"

Игроки команд строятся в колонны. Напротив каждой команды в 10-12 м находится обруч. У каждого капитана команды в руках по 2 мяча. По свистку капитаны катят мячи до обруча и оставляют их в нем, возвращаются к команде, второй игрок бежит к обручу и катит мячи обратно, передает мячи следующему. Побеждает та команда, которая быстрее выполнит задания.

**Правило.** Если мяч потерян, игрок подбирает его и начинает движение снова, с места потери.

**Игры с бегом**

"ФИЗКУЛЬТУРА"

Играющие располагаются за линией старта и с окончанием слов:

Спорт, ребята, очень нужен.

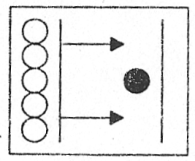
Мы со спортом очень дружим.

Спорт - помощник, спорт - здоровье!

Спорт - игра! Физкульт-ура!

- все наперегонки бегут к финишу. Побеждают первые 3 игрока, пересекшие финишную линию. Бежать можно только после слов "Физкульт-ура!" А победителей можно ставить на 1-2 шага дальше линии старта.

"МЫ ВЕСЕЛЫЕ РЕБЯТА"

Играющие располагаются за линией старта, а ловишка-водящий находится в центре, между линиями старта и финиша. После слов:

Мы веселые ребята,

Любим бегать и скакать,

Ну, попробуй нас догнать,

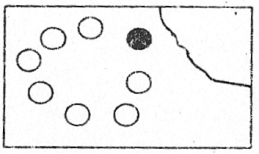
Раз, два, три, лови!

- все перебегают на противоположную сторону, за линию финиша, а ловишка салит, дотрагиваясь до бегущих. После 2-3 перебежек подсчитываются пойманные и выбирают нового ловишку.

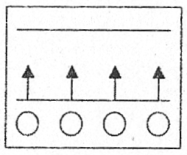
**Правила.** 1. Салить можно только до линии финиша.

2. Тот, до кого дотронулся ловишка, пойман.

"ХИТРАЯ ЛИСА"

Играющие стоят в кругу на расстоянии одногошага друг от друга с закрытыми глазами. Руководитель незаметно дотрагивается до одного из них, и он становится "хитрой лисой". По сигналу "Можно" дети открывают глаза и внимательно смотрят друг на друга, пытаясь угадать, кто "лиса". Затем хором 3 раза спрашивают: "Хитрая лиса, где ты?". После этого лиса выбегает в середину круга, поднимает руку вверх и говорит: "Я здесь!". Дети разбегаются, а лиса их ловит, дотрагиваясь рукой. Пойманного отводит в "дом". Когда пойманы 2-3 человека, руководитель дает команду "В круг!" и игра возобновляется снова.

**Правила.** 1. Если лиса выдала себя как-нибудь, выбирается другая лиса 2. Пойманным считается тот, до кого лиса дотронулась рукой.

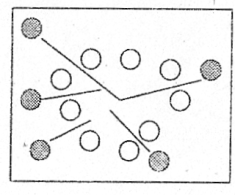
"ПОСПЕШИ, НЕ УРОНИ"

Играющие стоят в шеренге на линии старта с мешочками песка (малыми мячами) на голове или на ладони вытянутой вперед руки. По сигналу руководителя бегут за линию финиша, стараясь обогнать друг друга и не уронить мешочек.

**Правила.** 1. Побеждают первые трое играющих, пересекшие линию старта и не уронившие мешочек.

2. Руками трогать мешочек нельзя.

3. Уронивший мешочек или удерживающий его руками считается проигравшим.

"МЫШЕЛОВКА"

Играющие делятся на две неравные подгруппы: в меньшей (примерно одна треть играющих) участники, взявшись за руки, образует круг - мышеловку. Остальные - мыши, находятся за кругом. Мышеловка идет по кругу со словами:

Ах, как мыши надоели,

Все погрызли и поели,

Берегитесь же, плутовки,

Доберемся мы до вас.

Вот поставим мышеловки –

Переловим всех сейчас!

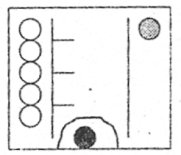
Мышеловка останавливается, дети поднимают руки вверх, образуя ворота. Мыши забегают и выбегают из мышеловки. По сигналу руководителя "Хоп" дети, стоящие в кругу, опускают руки - мышеловка захлопывается.

**Правила.** 1. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными и становятся в круг.

2. Когда мышеловка захлопнулась, нельзя подлезать под руки стоящих в кругу или пытаться разорвать их.

3. Мыши не должны стоять внутри круга и за ним, они все время должны перемещаться через мышеловку.

"ГУСИ-ЛЕБЕДИ"

Играющие - "гуси" (Г), пасутся на лугу. Водящий -"волк", находится в своем логове. "Пастух" (П) находится возле дома и спрашивает гусей:

П. - Гуси, гуси! Г. - Нам нельзя. Серый волк,

Г. - Га, га, га! под горой, не пускает нас домой!

П. - Есть хотите? П. - Так летите, как хотите.

Г. - Да, да, да! Только крылья берегите.

П. - Так летите!

"Гуси", расправив крылья (вытянув руки в стороны), летят через луг домой, а "волк", выйдя из логова, старается их поймать (коснуться рукой). Пойманные "гуси" идут в логово. После 2-3 перебежек меняется водящий - "волк". Подсчитывается количество пойманных "гусей", отмечаются самые ловкие дети.

"ЛОВИШКИ"

Играющие располагаются по всей площадке, а водящий - ловишка, находится в центре площадки. После слов руководителя "Раз, два, три -лови!" дети начинают убегать, а водящий их ловит (касается рукой). Тот, кого коснулся водящий, отходит в сторону. Ловишку меняют после того, как он поймал 5-6 детей.

**Варианты.** 1. Тот, кого коснулся ловишка, становится водящим, он поднимает руку и кричит: "Я ловишка!".

1. У ловишки в руках может быть мяч, гимнастическая палка, которой он салит убегающих и передает тому, кого поймал.
2. "Ноги от земли" - если игрок отрывает ноги от земли (встанет на скамейку, повиснет на канате и т.д.), его салить нельзя.
3. Салки с приседанием - присевшего игрока салить нельзя, но сидеть можно не больше 3 сек, водящий может стоять и считать до трех, а шрок должен подняться и убежать.
4. Осаленный игрок становится в стойку ноги врозь, руки вверх и ждет до тех пор, пока кто-либо из игроков не пролезет под его ногами, Смена

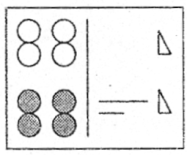
водящего через 2-3 мин.

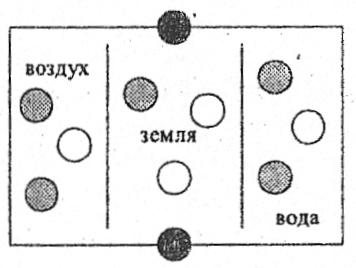
Правило. Новый ловишка не может ловить сразу предыдущего ловишку.

"ПЯТНАШКИ"

Та же игра, что и "Ловишки", но осаленный игрок кладет руку на осаленное место и старается осалить следующего игрока, держась за осаленное место.

"ПАРНЫЙ БЕГ"

Команды стоят в колоннах по 2, взявшись в парах за руки. По сигналу руководителя первые пары в обеих командах бегут, обегают фляжки (стулья и т.п.) и возвращаются в конец своей команды. Пара, прибежавшая первой, приносит своей команде очко. Пара, разорвавшая руки, считается проигравшей.

"ЗЕМЛЯ, ВОЗДУХ, ВОДА"

Играющие находятся в любой из обозначенных частей площадки "воздух", "земля", "вода". Водящие (2 человека) располагаются за площадкой друг против друга. Руководитель называет животное и играющие перебегают в ту часть площадки, где оно живет, и приседают там ("воробей" - "воздух", "кит"-"вода", "заяц"-"земля"). Водящие во время перебежек стараются осалить как можно больше детей.

Правила. 1. В местах, обозначенных "земля", "вода", "воздух", салить нельзя.

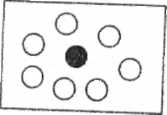
2.Осаленные, неправильно перебежавшие штрафуются.

"ЭСТАФЕТА ЗВЕРЕЙ"

Играющие выстраиваются в 2 колонны и рассчитываются по порядку. Первые номера называются "медведями", вторые - "лисами" и т.д. Руководитель называет животное и дети, носящие его название, бегут, обегают ориентир и становятся на свое место. Первый получает 1 очко, второй - 2 очка и т.д. Команда, набравшая меньше очков - выигрывает.

Игры с прыжками

"УДОЧКА"

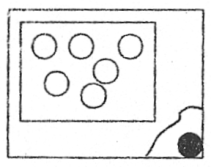
Играющие стоят в кругу, на расстоянии 70-80 см друг от друга. В центре находится водящий и вращает по кругу шнур, к концу которого привязан мешочек с песком. Когда мешочек приближается к играющим, они прыгают на месте вверх, чтобы он не коснулся их ног.

Правила. 1. Тот, кого коснулся мешочек или шнур, становится водящим. Если дети легко справляются с прыжками, водящий может слегка приподнять мешочек от пола.

2. Можно менять способы прыжков - на правой, левой ноге, на двух

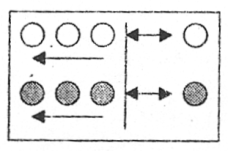
ногах, в приседе и т.д.

"ЛЯГУШАТА И ЦАПЛЯ"

Играющие - "лягушата", резвятся в "болоте". "Болото" - четырехугольник, обозначенный шнуром на высоте 20-25 см от пола (или гимнастическими скамейками). "Цапля" - водящий, находится в своем гнезде. По сигналу руководителя он, высоко поднимая ноги, направляется к "болоту", перешагивает через веревку и ловит "лягушат". "Лягушата", перепрыгивая через веревку, убегают от нее. Осаленных, пойманных "лягушат" "цапля" ведет к себе в "гнездо", и они остаются там до смены цапли, которая происходит после 3-4 повторений. В игре могут быть две "цапли".

Игры с метаниями, бросками и ловлей

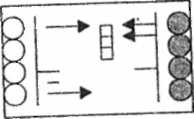
"МЯЧ ВОДЯЩЕМУ"

Водящий с мячом находится от колонны выстроенных детей на расстоянии 2-3 м и бросает мяч первому в колонне. Тот, кто его ловит, тем же способом возвращает мяч водящему и становится в конец колонны. Когда все дети бросят мяч, выбирают другого водящего. Оценивается лучший водящий, который не теряет мяч.

Варианты. 1. Игра проводится в двух колоннах. Выигрывает та команда, которая быстрее закончит игру.

2. Игру можно проводить в кругу.

Правило. Если мяч потерян, бросок необходимо повторить.

"СБЕЙ МИШЕНЬ"

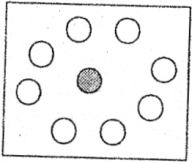
Команды стоят в шеренгах на лицевых линиях площадки. У каждого игрока одной команды в руках по 2 мяча. На центральной линии находятся мишени (4-5). По сигналу та команда, у которой мячи, бросает их, стараясь сбить мишени, и подсчитывает их. Когда количество сбитых мишеней подсчитано, другая команда собирает мячи и по сигналу сбивает мишени. Побеждает команда, сбившая большее количество мишеней.

Варианты. 1. Бросать правой или левой рукой.

2.Бросать из положения сидя.

1. Команды стоят в шеренгах, в центре зала, на расстоянии 2 м, спиной друг к другу. Мячи находятся на лицевых линиях волейбольной площадки. Команды, попадая в мишени, стараются быстрее докатить их до стены. Побеждает команда, докатившая до стены все мячи быстрее соперника.
2. Мишени находятся на центральной линии, а команды на лицевых. У всех играющих по 2 мяча. Бросая их, они стараются закатить все мишени за линию противника (бросать разрешается только с линии).

"ВЫЗОВ ПО ИМЕНИ"

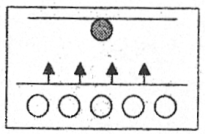
Играющие стоят в 2-3 кругах, в центре которых находятся водящие с мячами. По сигналу водящие, высоко подбрасывая над собой мяч, громко называют имя того, кто должен поймать мяч прежде, чем он упадет. Поймав мяч, новый водящий, чье имя было названо, снова подбрасывает мяч, называя имя. Побеждает та команда, которая меньше всех заронит мячей за определенное время.

**СТАРШАЯ ГРУППА**

Игры на внимание и с элементами общеразвивающих упражнений

**"ДРУЖНЫЙ ХЛОПОК"**

Играющие стоят в 2-3 шеренгах (колоннах, кругах). Руководитель, считая вслух 1,2,3,4,..., задает темп счета и замолкает. Все играющие продолжают считать "про себя", сохраняя темп. Досчитав до 10-15, хлопают в ладоши. Та команда, которая сделает хлопок дружнее, побеждает.

"СТОП"

Все играющие стоят в шеренге на линии, а водящий на противоположной стороне площадки, в кругу диаметром 2-3 м, спиной к остальным. Водящий громко говорит: "Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!" На каждое слово все шагают вперед. После слова "Стоп!" дети замирают, водящий поворачивается и отсылает на исходную линию тех, кто шевелится, двигается. Затем снова поворачивается спиной и произносит те же слова. Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из детей не зайдет в круг водящего раньше, чем он скажет "Стоп!". Тот, кому это удастся, становится водящим.

**Правила. 1.** Слова можно произносить в любом темпе.

1. Дети на каждое слово должны делать шаг, а не бежать.
2. Можно вместо шагов делать прыжки.

"ЧЬЕ ЗВЕНО БЫСТРЕЕ ПОСТРОИТСЯ"

В каждой команде выбирается капитан. Им даются в руки разного цвета ленты и команды (звенья) получают название по цвету ленты. По сигналу учителя все расходятся по площадке, бегают, прыгают в различных направлениях. По сигналу (свистку) "На места!" капитаны останавливаются на том месте, где их застал сигнал, а звено (команда) должно быстро построиться за спиной капитана, по росту и стоять по стойке "Смирно". Побеждает звено, которое быстрее, ровнее, по росту построилось.

**Вариант.** Играющие в движении, в колонне выполняют ОРУ. Для каждой команды определен свой ориентир (флажок, мяч). По сигналу "На места!" команды должны построиться у своего ориентира. Помощник в процессе выполнения ОРУ незаметно меняет место положения ориентиров.

"СОВУШКА"

В одном из углов площадки обозначается гнездо, где находится водящий - "совушка". Остальные играющие бегают, прыгают по площадке, изображая бабочек, мышек, жуков и других насекомых. После слов учителя "Ночь наступает, все замирает" играющие замирают в той позе, в которой их застала ночь, а "совушка" вылетает из своего гнезда, смотрит, кто шевелится, салит его и уводит к себе в гнездо, а учитель говорит: "День наступает, все оживает". Игра начинается снова и повторяется 3-4 раза.

**Вариант.** Можно по ходу проводить элементарные ОРУ.

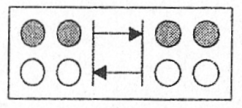
"ПРОПОЛЗИ, НЕ УРОНИ"

В шеренге дети принимают положение упор сзади, согнув ноги в коленях. На живот кладут мешочек с песком (кольцо, мяч). По сигналу начинают движение с опорой на руки и ноги, стараясь быстрее пересечь линию

финиша, не уронив предмета. Если предмет упал, необходимо поднять его и с места падения продолжить движение.

Вариант. Игру можно проводить в колоннах.

"НЕ НАМОЧИ НОГ'

Играющие стоят во встречных колоннах, на расстоянии 5-6 м, на "берегах болота". У каждой команды по 2 дощечки размером 30 х 20 см. По сигналу первые в командах, наступая только на дощечки, перебираются на другой берег, передают дощечку партнеру и становятся в конец колонны. Побеждает та команда, которая быстрее переправится через "болото", не нарушая правил.

Правила. 1. Нельзя тащить дощечки ногами.

Нельзя ставить ноги без дощечки.

Дощечку перекладывать только руками.

"НЕ ПУТАЙ СИГНАЛЫ"

Играющие располагаются в 1-3 колоннах или шеренгах. Руководитель поднимает зеленый флажок (кружок, мяч) - дети маршируют на месте (или в движении). Желтый - перестают маршировать и дружно хлопают в ладоши. Красный - быстро приседают. Побеждает команда или игроки, которые четко выполняли задания и не путали сигналы (если игра проводилась групповым методом).

"УГАДАЙ - КТО?"

Трое водящих выходят из зала, остальные рассчитываются в шеренге по 3 или по 4. Каждый номер получает имя сказочного героя: "Буратино", "Айболит", "Пьеро" и т.п. Стоя в шеренге, играющие начинают изображать персонажей. А вернувшиеся водящие должны определить, кто из них Айболит, кто Буратино, кто Пьеро. Отгаданные выходят из строя. Побеждает тот, кто больше отгадал, и дети, наилучшем образом выразившие героев.

"У КОГО ПРЕДМЕТ"

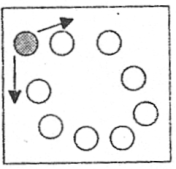
Играющие стоят в кругу, вплотную друг к другу, лицом в центр. В центре круга - водящий. Стоящие в кругу по сигналу руководителя стремятся незаметно для водящего передать друг другу предмет (мяч, кубик, флажок и т.п.). Задача водящего - внимательно следить за действиями играющих и угадать, у кого предмет, и указать или назвать его. Если угадал, меняются местами, нет - игра продолжается.

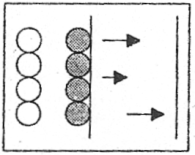
"ШАР ЗА ЧЕРТУ"

Игроки 2 команд свободно располагаются на площадке. Задача каждой команды перебить мяч за лицевую черту противника. Игра начинается по свистку с центра поля, вбрасыванием (спорный). После каждого перебитого мяча игра возобновляется вбрасыванием из-за лицевой линии. Мяч должен быть мягким (надувной шар). Правило. Мяч ударяют только рукой.

Игры с бегом

"ПУСТОЕ МЕСТО"

Водящий находится за кругом, остальные стоят в кругу на расстоянии 1 м друг от друга. По сигналу водящий бежит и по ходу касается любого игрока рукой. Тот, кого коснулся водящий, бежит ему навстречу, стараясь занять свое место. Если водящий успел занять пустое место, водить начинает опоздавший. Для того, чтобы дети не сталкивались при встрече, можно дать какие-либо упражнения (повернуться на 360°, хлопнуть в ладоши, присесть).

****"ДОГОНИ СВОЮ ПАРУ"

Играющие разбиваются на пары, первые из пары стоят в шеренгах на линии старта, вторые - на 4-5 шагов за ними. По сигналу первые убегают, а вторые стараются их догнать (осалить), затем дети меняются местами (ролями).

Правила. 1. За линией финиша ловить нельзя.

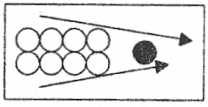
2. Салить только свою пару.

"БЕГ ШЕРЕНГАМИ"

Две команды находятся на противоположных сторонах площадки. Первая команда сидит на линии, на корточках. Вторая, взявшись за руки, идет им навстречу, сохраняя строй. Когда до сидящих остается 2-3 шага, по сигналу "Беги!" вторая команда опускает руки, поворачивается и убегает за свою линию, а первая старается догнать (осалить рукой). Затем подсчитывается количество осаленных и команды меняются.

«ГОРЕЛКИ»

Играющие становятся в колонну по 2, взявшись за руки, парами. Впереди колонны в 3-4 шагах стоит водящий спиной к колонне и смотрит вперед. Играющие хором произносят слова:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло.

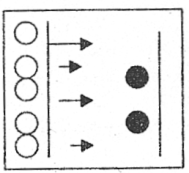
Глянь на небо - птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три - беги!

После команды "Беги!" последняя пара опускает руки и один справа, второй слева от колонны бегут вдоль нее и стараются снова взяться за руки, пробежав водящего. Водящий старается осалить любого из пары до того, как они снова возьмутся за руки. Если он успел это сделать, то вместе с осаленным они составляют первую пару и становятся впереди колонны, оставшийся без пары становится водящим. Игра продолжается до тех пор, пока все пары не перебегут.

"ДВА МОРОЗА"

Играющие находятся в доме, а двое водящих - "морозы", на улице. "Морозы" произносят слова: "Мы два брата молодые, два морозы удалые".

*Один из них*: "Я - мороз красный нос".

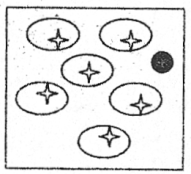
*Другой*: "Я - мороз синий нос".

*Оба вместе*: "Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?"

*Все ребята отвечают*: "Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз!"

- и бегут из дома в школу (за черту на другой стороне). "Морозы" дотрагиваются до бегущих и замораживают их. Осаленные останавливаются на месте. Затем "морозы" опять обращаются к детям, находящимся в школе, с теми же словами. Ответив, ребята перебегают в дом по дороге, выручают замороженных, касаясь их рукой, а "морозы" стараются осалить остальных играющих. Затем подсчитываются осаленные и выбираются новые "морозы". (Второй раз "морозы" повторяют последнюю фразу "Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?").

****"УГОЛКИ"

Все дети, кроме водящего, находятся в кругах (уголках) диаметром 1 м - они мышки. Водящий игрок, без уголка, подходит к любой мышке и говорит: "Мышка, мышка,

продай мне свой уголок". Та отказывается, водящий идет к другой мышке, в это время за его спиной мышки меняются уголками - кругами, и водящий старается заскочить в освободившийся уголок. Если водящий долго не может найти себе уголок, руководитель говорит: "Кошки!" - и все должны одновременно поменяться уголками. Водящий успеет занять чей-либо уголок.

Правила. 1. Нельзя выталкивать друг друга из круга.

2. Нельзя долго стоять в своем уголке.

"ЛОВИШКА, БЕРИ ЛЕНТУ"

Играющие стоят в кругу, у каждого лента, заправленная за пояс. Водящий - ловишка - без ленты в центре круга. По сигналу "Беги!" все разбегаются, а ловишка начинает догонять, стараясь забрать ленту. По сигналу "раз, два, три, в круг скорей беги!" дети строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество сорванных лент и возвращает их детям. Игра возобновляется с новым ловишкой.

Правила. 1. Ленту нельзя придерживать руками.

1. Потерявший ленту временно выходит из игры.

"ЖМУРКИ"

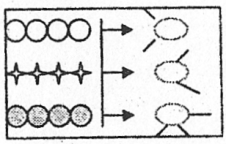
Дети, на ограниченной площадке, за которую нельзя выходить, бегают, похлопывая в ладоши, а водящий - жмурка, с завязанными глазами старается осалить кого-нибудь из детей. Осаленный становится жмуркой.

Вариант. Играющие стоят в кругу. В центре круга жмурка и ребенок с колокольчиком. Жмурка старается его поймать, а остальные ему подсказывают. Затем меняют обоих.

"ПЕРЕМЕНИ ПРЕДМЕТ"

Напротив каждой команды на расстоянии 5-15 м в кругу находится мяч, и каждый первый в командах имеет в руках куб. По сигналу необходимо добежать до своего, круга, взять мяч и положить куб. Следующий игрок в команде делает обратную смену. Побеждает команда, закончившая игру быстрее.

"НАРИСУЙ СОЛНЫШКО"

Играющие стоят в 2-4 колоннах, перед которыми лежат гимнастические палки по количеству игроков в команде. На расстоянии 10-15 м, перед каждой командой - по обручу. По сигналу игроки поочередно бегут и раскладывают палки вокруг обруча, образуя "солнышко". Побеждает команда, которая быстрее и лучше справится с заданием.

Вариант. Проводить игру, вызывая номера, выполняя ОРУ с гимнастическими палками.

Игры с прыжками

"ПИНГВИНЫ С МЯЧАМИ"

Каждая команда имеет мяч, который зажимается коленями первыми игроками команд. По сигналу первые в командах начинают прыгать с зажатыми коленями мячами. Допрыгав до ориентира, берут мяч в руки, обегают ориентир, бегут и передают мяч следующему. Побеждает та команда, которая выполнит игру быстрее.

Правило. Если мяч упал, необходимо поднять его и начать движение с места падения.

Варианты. 1. Во встречных колоннах.

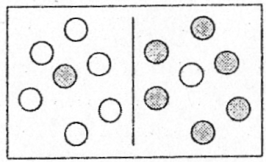
2. Держа в руках второй мяч.

"КТО СДЕЛАЕТ МЕНЬШЕ ПРЫЖКОВ"

Все играющие становятся на линию старта и по сигналу, толкаясь двумя ногами, прыгают до второй линии, находящейся в 6-8 м от первой. Кто сделает меньше прыжков, достигнув 2 линии, тот и выиграл.

Игры с метанием, бросками и ловлей

"МЯЧ КАПИТАНУ"

Капитаны каждой, команды стоят в кругах на стороне противника. Игроки каждой команды стараются передать, перебросить мяч своему капитану, находящемуся на стороне другой команды. Вторая команда старается перехватить мяч и передать своему капитану. Подсчитываются очки - количество мячей, пойманных капитаном. Команда, получив очко, отдает мяч противнику. Мяч вводится в игру из-за лицевой линии.

"ПОЙМАЙ МЯЧ"

Играющие разбиваются на тройки. Двое из них становятся на расстоянии 2-4 м и перебрасывают мяч друг другу. Третий становится между ними и старается поймать мяч или коснуться его рукой. Потерявший мяч становится водящим.

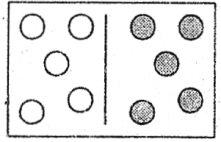
"СТОЙ!"

Водящий, находясь в центре площадки, подбрасывает мяч, называя имя любого из играющих. В это время все остальные разбегаются в разные стороны, а тот, чье имя названо, быстро бежит к мячу, ловит его и кричит: "Стой!". Все играющие останавливаются там, где из застал сигнал. Игрок с мячом бросает его в кого-нибудь. Если попадет, то этот игрок ловит мяч, а все остальные разбегаются до сигнала "Стой!". Если же водящий не попал, он догоняет мяч и кричит "Стой!" и так до тех пор, пока он кого-нибудь не осалит.

**Правила.** 1**.** Мяч бросать в ноги.

2. От мяча можно уворачиваться.

"ВОЛЕЙБОЛ ВОЗДУШНЫМИ ШАРАМИ"

Натянуть веревку на высоте 1,2 - 1,5 м, связать вместе два воздушных шара, в которые можно налить несколько капель воды. Команды располагаются на противоположных сторонах и стараются перебивать шары в сторону противника. На чьей стороне упадут шары, той команде начисляется штрафное очко.

**Правило.** Шары нельзя ловить, можно только отбивать.

"ЗАЩИТА КРЕПОСТИ"

Играющие стоят по кругу, в центре круга находится тренога с мячом и водящий охраняет ее. Игроки, перебрасывая мяч друг другу, в удобный момент стараются сбить мяч с треноги, а водящий не дает это сделать, отбивая мяч. Тот, кто попал и сбил мяч с треноги, становится водящим.

ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА

**Игры на внимание и** **с** **элементами**

**общеразвивающих упражнений**

"КЛАСС, СМИРНО!"

Играющие, стоят в шеренге и выполняют упражнения только тогда, когда учитель, перед упражнением, произносит слово "Класс". Если играющий ошибается, он делает шаг вперед. Стоящие перед строем проигрывают.

"У РЕБЯТ ПОРЯДОК СТРОГИЙ"

По первому сигналу играющие расходятся, разбегаются из шеренги по площадке со словами:

У ребят порядок строгий,

Знают все свои места.

Ну, трубите веселее,

Тра-та-та, тра-та-та.

По второму сигналу все быстро строятся в шеренгу, но в новом направлении, указанном учителем. Занявшие свои места последними считаются проигравшими.

**Правило.** Запрещается толкаться.

"БЫСТРО ПО МЕСТАМ"

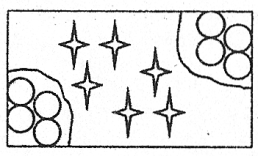
Играющие стоят в шеренге, в колонне или в кругу. По сигналу "На прогулку!" все разбегаются и играют, кто во что хочет. По сигналу "Быстро по местам!" все должны занять свои места. Занявший место последним проигрывает.

**Правила.** 1. После сигнала "На прогулку" нельзя оставаться на месте.

2. Занимая места, нельзя толкаться.

"КОСМОНАВТЫ"

Дети идут по кругу, произнося слова:

Ждут нас быстрые ракеты

Для прогулок по планетам.

На какую захотим,

На такую полетим!

Но в игре один секрет:

Опоздавшим места нет!

После слова "Нет!" все разбегаются и стараются занять место в одной из ракет. Но мест, заранее начерченных в каждой ракете, не хватает. Проигрывает тот, кто не успевает занять место в ракетах.

Правила. 1. Нельзя заранее бежать к ракетам.

2. Нельзя толкаться, занимая места в ракетах.

"С БЕРЕГА НА БЕРЕГ"

Команды стоят в колоннах на линии старта, каждый игрок с обручем в руках. По сигналу первый в командах кладет обруч перед собой, становится в него, поворачивается и берет у второго игрока обруч, кладет его перед своим и становится в него. Второй игрок становится в первый обруч, поворачивается, берет обруч третьего игрока, передает его первому, тот кладет обруч перед собой и становится в него. Второй игрок становится во второй обруч, а третий игрок в первый обруч и т.д. Игра заканчивается, когда команда вся переберется на другой берег быстрее своих соперников.

"СОБАЧЬЯ КОНУРА"

Игроки стоят в двух кругах, меньший в большем кругу, в котором на 6-7 человек больше. Игроки внутреннего круга стоят ноги врозь. Выполняя ОРУ по сигналу, игроки большого круга, должны проползти между ногами игроков внутреннего круга ("собачья конура"). Игроки, не нашедшие "собачьей конуры", остаются во внешнем круге нашедшие становятся внутренним кругом, и игра начинается сначала.

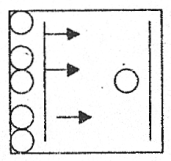
Правило. В одну конуру проползает только один игрок.

Варианты. 1. Игроки обоих кругов могут двигаться в одну или разные стороны.

2.Может двигаться только один круг.

Игры с бегом

"ОКТЯБРЯТА"

Водящий находится в центре площадки. Все остальные в доме за линией и произносят слова:

Мы, ребята - октябрята,

Любим бегать и играть.

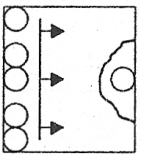
Ну, попробуй нас догнать!

- и бегут на противоположную сторону площадки за линию - в школу. А водящий старается осалить бегущих, касаясь их рукой. Затем подсчитываются остальные, и игра повторяется.

Правила. 1. Ловить можно только до линии.

2.Пойманные после подсчета снова входят в игру.

"У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ"

"Медведь" - водящий, находится за линией, очерченной в углу зала - в берлоге. Остальные играющие - в доме, за линией. Они выходят из дома со словами:

У медведя в бору грибы, ягоды беру.

А медведь не спит и на нас рычит!

По ходу они наклоняются, приседают, делая вид, что собирают грибы, ягоды. После слова "Рычит!" "медведь" выбегает из берлоги и старается поймать как можно больше детей (осалив их), а дети бегут в дом. Пойманные дети идут в берлогу.

Правила. 1. В доме ловить нельзя.

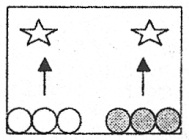
2. Играющие должны идти к берлоге, а не останавливаться в центре зала.

3. В конце определяется "медведь", поймавший больше всех детей.

"К СВОИМ ФЛАЖКАМ"

Участвуют 3-4 команды играющих, каждая из которых образует круг, в центре которого находится игрок с цветным флажком в вытянутой вверх руке. По первому сигналу все дети, кроме игроков с флажками, разбегаются по площадке. По второму сигналу все останавливаются, приседают и закрывают глаза, а игроки с флажками меняются местами или переходят на другие места. После слов руководителя "К своим флажкам!" играющие открывают глаза и бегут к флажкам своего цвета. Команда, построившаяся в круг первая, выигрывает.

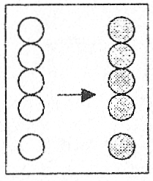
"ПОСТРОЙ ЗВЕЗДУ"

Две команды стоят в шеренгах на боковой линии площадки, в руках каждого игрока гимнастическая палка. По сигналу первые игроки бегут ко второй боковой линии (напротив своей команды), кладут гимнастическую палку, начиная создавать рисунок (звезду), возвращаются к команде, передавая эстафету, хлопнув по руке второго игрока, который бежит и кладет свою палку, продолжая рисунок. Побеждает команда, быстрее и красивее создавшая звезду.

"ЗАЯЦ БЕЗ ЛОГОВА"

Играющие стоят по кругу, в парах, лицом друг к другу, взявшись за руки, Водящие: "заяц" и "волк" за кругом, на расстоянии 3 - 4 м друг от друга. По сигналу заяц, убегая от волка, проскакивает под руки одной из вар и становится вовнутрь пары. Тот, к кому он стал спиной, становится зайцем и убегает от волка. Если волк осалит зайца, они меняются ролями. Правило. Внутри пары салить нельзя.

"РАЗОРВИ ЦЕПЬ"

Две команды располагаются на противоположных сторонах площадки на расстоянии 10-15 м, в шеренгах, взявшись за руки. Команда, выигравшая жребий, посылает одного игрока к соперникам, он бежит, стараясь разорвать цепь игроков соперника. Если ему это удается, он забирает в плен двух игроков, разорвавших руки. Если нет, то сам становится пленником и встает в цепь соперника. Следующий забег осуществляет команда, взявшая пленника.

"УБЕГАЙ ОТ ВОДЯЩЕГО"

Играющие стоят в колонне, держась за пояс друг друга. По сигналу направляющий колонны старается осалить последнего в колонне. После осаливания игроки меняются ролями или выбираются новые направляющие.

Игры с прыжками

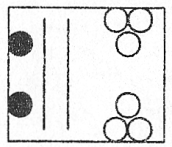
"ПРЫГАЮЩИЕ ВОРОБУШКИ"

В центре круга диаметром 4-5 м находится водящий - кошка. Остальные - воробьи - за кругом. По свистку воробьи начинают запрыгивать в круг и выпрыгивать из него. Кошка старается поймать тех, кто находится в кругу. Пойманные становятся в центр круга. Когда кошка поймала 4-5 человек (по договоренности), выбирается новая из не пойманных, и все дети снова входят в игру. Побеждает тот, кого ни разу не поймали. Отмечается лучшая кошка.

Правила. 1. Ловить можно только тех, кто стоит в кругу на одной ноге.

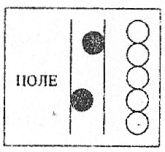
2. Пробежавший через круг считается пойманным.

"ЗАЙЦЫ, СТОРОЖ И ЖУЧКА"

Водящие ("сторож" и "жучка") - находятся за чертой - во дворе. В огороде находится забор - натянутая веревочка на высоте 30 см. А все остальные играющие ("зайцы") находятся в норах - кругах. По сигналу зайцы бегут в огород, перепрыгивая, подлезая под веревочку и начинают есть капусту, присаживаясь и подпрыгивая. По разрешению учителя "сторож" во дворе 3 раза хлопает в ладоши; по первому хлопку зайцы подскакивают' и начинают убегать в свои норки, перепрыгивая и подлезая под веревочку-забор. После третьего хлопка "жучка" выбегает в огород и начинает ловить зайцев до их нор, также перепрыгивая через забор. Осаленные подсчитываются и игра начинается сначала. Сторож и жучка меняются ролями. В конце отмечаются лучшие зайцы, которых ни разу не поймали, и лучшая жучка.

**Вариант.** Возвращаясь, зайцы должны перепрыгивать через забор.

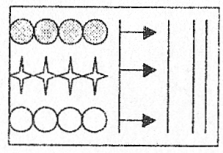
"ВОЛК ВО РВУ"

Двое водящих находятся во рву шириной 1,5 - 2 м. Остальные играющие ("козы") находятся в доме. Им нужно попасть в поле на пастбище. После слов учителя: "Козы, - в поле!" козы бегут и перепрыгивают через ров. "Волки", не выбегая изо рва, их салят. Затем подсчитывают осаленных и выбирают новых волков. В конце отмечаются лучшие волки и козы. **Правила.** 1. Салить, не выходя за линии.

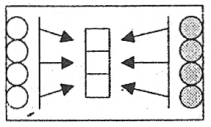
2. Осаленным считается тот, кто наступил или зашел за линию.

**Игры с метанием, бросками и ловлей**

"КТО ДАЛЬШЕ БРОСИТ"

3-4 команды выстраиваются одна за другой в шеренги за линией старта. Впереди на расстоянии 5 м от линии старта чертится линия, через 2 м еще одна и через 2 м еще одна, параллельные линии старта. Первая команда, став левым боком, бросает по одному малому мячу. Подсчитываются мячи, перелетевшие последнюю (дальнюю) линию. Затем бросает вторая, затем третья команда и т.д. Побеждает та команда, которая больше мячей забросила за дальнюю линию.

"МЕТКО В ЦЕЛЬ"

Обе команды стоят в шеренгах друг против друга, в центре на линии находятся 3-6 мишеней (кубы, мячи, булавы). Каждый игрок первой из команд имеет по 1-2 мяча. По сигналу "Можно!" дети стараются сбить мишени. Все сбитые мишени подвигаются в сторону команды на 1 м. После этого вторая команда мячи подбирает, выстраивается на своей линии и по сигналу бросает мячи в мишени. Команды поочередно бросают 3-5 раз. Побеждает та команда, которая сумела приблизить к себе мишени на большее число шагов.

**Правила.** 1. Бросать, не переступая черты.

2. Подбирать и снова бросать мячи нельзя.

"ОХОТНИКИ И ЛИСИЦЫ"

Водящий ("охотник") в центре зала подбрасывает мяч вверх по сигналу. В это время остальные играющие ("лисицы") разбегаются от охотника, но не выходят за границы площадки. Поймав мяч, охотник не сходя с места старается броском осалить лисицу. Если попал, осаленный игрок становится его помощником, подающим мяч охотнику. Если охотник промахнулся, он догоняет мяч и с того места, опять, салит. Когда у охотника появятся три помощника, лисицам можно ловить мяч и перебрасывать его друг другу, а охотник и его помощники должны перехватить мяч и осалить всех играющих. Последний оставшийся - победитель.

**Правила.** 1. Охотник и его помощники бросают мяч, не сходя с места.

2. Помощник может салить лисиц, если мяч ему брошен охотником.

**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ К РИСУНКАМ**

- играющие первой команды

- играющие второй команды

- играющие третьей команды

- водящие игроки

- мишени

направление движения игрока

****

**БИБЛИОГРАФИЯ**

1. Былеева Л.В., Коротков И.М. – Подвижные игры, М: 1982 г.
2. Коротков И. М. Подвижные игры детей. - М. Советская Россия, 1987.
3. Коротков И, М. Подвижные игры в занятиях спортом. - М. Физкультура и спорт, 1971.
4. Яковлев В.Г., Ратников В.П. –Подвижные игры, Пр.: 1977г.
5. Методические рекомендации к программе воспитания и обучения в Д\С Бондаренко А.К. и Воронова В.Я Дидактические игры в Д\С А.И. Сорокина
6. Метод. Рекомендации к программе обучения в Д/С Комарова Т.С. Губанова Н.Ф.
7. Конструирование в детском саду. В.Г.Нечаева М 1961г
8. БылееваЛ. В., Коротков И М. Подвижные игры. Учебное пособие. - М., ФИС, 1982.
9. Васильков Г. А., Васильков В. Г. От игры к спорту. Сборник эстафет н игровых заданий.-М,, ФИС, 1985.
10. Жуков МЛ. Подвижные игры. - М.: Издательский центр "Академия", 2000.
11. Кенеман А.В., Кистяковская М.Ю., Осокина Т.И. Физическая подготовка детей 5-6 лет к занятиям в школе.М.: Просвещение. 1980.
12. Подвижные игры: Учебное пособие для студентов вузов и ссузов физической культуры/ Авт.-сост. И. М. Коротков, Л. В. Былеева, Р.В. Климкова, Е. В. Кузьмичева и др., - М.: СпортАкадемПресс, 2002.-229 с.
13. Подвижные игры. Практический материал: Учебное пособие для студентов вузов и ссузов физической культуры/Авт. - сост. Й.М. Коротков; Л.В. Былееваа, Р.В. Климкова, Е.В.: СпортАкадемПресс, 2002,-279 с.
    1. Фатеева Л.П. 300 подвижных игр для младших школьников. Популярное пособие для родителей и педагогов - Ярославль: Академия развития: Академия, К0; Академия Холдинг, 2000.
14. П.Черемисин В.П. Теоретико - методические основы спортивных и подвижных игр (сборник лекций). - М.: МГАФК, 2000.