**Информация для родителей детей младшего возраста.**

**Уважаемые родители!**

**Самыми первыми и самыми важными педагогами в жизни ваших детей- это вы сами! Вашему вниманию предлагается информация, которая поможет вам освоить наилучший подход к проведению игр с малышами. Желаем успеха!**

**Методика разучивания подвижных игр с детьми**

**младшего дошкольного возраста**

Многие игры остаются незаслуженно забытыми в деятельности дошкольников в связи с тем, что они не были донесены до детей в не совсем верной форме.

Освоение игры подразумевает ее деления на этапы.

Важно помнить, что исключение хотя бы одного этапа в развитии игры влечёт за собой быструю потерю интереса детей к участию в предлагаемой игре.

Независимо от вида подвижной игры, сложности и возрастной принадлежности, её развитие проходит по одним закономерным этапам:

Этапы развития подвижной игры

1. выбор игры,

2. создание интереса детей к игре,

3. сбор на игру,

4. организация [играющих](http://www.maam.ru/detskijsad/metodika-razuchivanija-podvizhnyh-igr-s-detmi-mladshego-doshkolnogo-vozrasta.html),

5. объяснение правил игры,

6. распределение ролей,

7. разметка площадки,

8. раздача инвентаря и атрибутов,

9. сигнал на начало игры,

10. проведение игры,

11. сигнал на окончание игры,

12. педагогический анализ игры

Порядок этапов может меняться местами, в зависимости от содержания игры, но нельзя нарушать №№ 9, 10, 11, 12.

Методика проведения подвижной игры включает неограниченные возможности комплексного использования разнообразных приёмов, направленных на формирование физического развития, личности ребёнка, умелое педагогическое руководство ею.

Подготавливаясь к рабочему дню, взрослый заранее подбирает игры по возрастной принадлежности, двигательному содержанию, эмоциональности и интенсивности игрового действия.

Кроме того, подбор и планирование подвижных игр зависят от условий группы, времени года, особенностей режима (дома, в детском саду), места проведения (помещение или улица), интересов детей.

Важно правильно организовать игру в зависимости от содержания, очерёдности выполняемых заданий, возраста детей. Необходимо варьировать способы организации игр в зависимости от структуры и характера движений.

ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО подвижных игр – движения, которые выполняются в игре, должны быть очень хорошо усвоены детьми и разучены взрослым предварительно. т. е. находиться на III этапе освоения движений.

**Особенности методики разучивания подвижной игры**

**с детьми 1 и 2 младших групп.**

Подбор подвижных игр для детей младшего дошкольного возраста в моей практике, в первую очередь, ориентирован на программу воспитания конкретной возрастной группы. Программа под ред. Васильевой и программа "От рождения до школы" (Вераксы) классифицирует подвижные игры по использованию основных движений (с бегом, прыжками. ).

Чтобы игра могла состояться, для детей младшего дошкольного возраста очень важно, насколько освоены основные движения, какие знания об окружающем имеют дети.

Проведение самой игры имеет важную особенность: все этапы подвижной игры проводятся в параллели с десятым этапом. Никаких предварительных объяснений до начала проигрывания детям не предлагается, т. к. в этом возрасте преобладает наглядно-действенное мышление. Детям понятно и интересно только тогда, когда они находятся в действии.

Подготовить площадку до игры необходимо заранее, создавая игровую ситуацию, атрибуты для каждого игрока.

Начинаем игру с сюрпризного момента или интересного детям действия: пришёл котик и хочет с ними поиграть.

Взрослый раздаёт атрибуты в момент обозначения ролей (воробышки надевают шапочки и заходят в свои гнездышки, контролируя равномерное распределение детей на площадке.

Сигналы в игре подаются в характере сюжета, действия взрослый выполняет вместе с детьми, поясняя их. У детей нет скорости выполнения движений, т. к. пока реакция внимания затруднена. Особым образом должен подаваться сигнал на окончание игровых действий в новой игре: желательно, чтобы он проходил в три этапа.

*Первый - уточнение изменения действий (кот проснулся) ;*

*Второй – как необходимо отреагировать (убегайте) ;*

*Третий – непосредственно звуковой сигнал (Мяу) .*

Не менее важно организовать подвижную игру таким образом, чтобы каждый малыш, независимо от физических возможностей, оказался в позиции выигрыша. Если на окончание игры ребёнок не отреагировал (не прячется в свой домик, взрослый в одну руку берёт игрушку (Кота, другой берёт руку малыша и, сохраняя дистанцию между игрушкой и ребёнком, заводит малыша в игровой домик. Сразу озвучивая похвалу: «Молодцы дети: все убежали от Кота! »

Итоговая (педагогическая оценка) по окончании игры - только положительная!

**ПРИМЕРЫ ПОДВИЖНЫХ ИГР**

**для детей 2 младшей группы**

**ИГРА "ЛОХМАТЫЙ ПЁС"**

Слышен стук в дверь.

- "Кто там? " Взрослый Вносит игрушку лохматого щенка.

- "Посмотрите, дети кто к нам пришёл. Какой весёлый и лохматый! Посмотрите, какие добрые у него глазки, мягкая шерсть. Его зовут Дружок. Хотите поиграть с Дружком? /  этапы №№ 2, 3, 4, 5, 10/

Тогда заходите в домик. (берёт шнур, с завязанными бантиками - на расстоянии 50 см и раскладывает на одной стороне комнаты. Дети встают - каждый сзади бантика) Молодцы! /этапы №№ 5, 6, 7, 10/

- А Дружок пошёл к себе в домик (переходит в противоположную часть комнаты на расстояние 2, 5 м, ставит [стул](http://www.maam.ru/detskijsad/metodika-razuchivanija-podvizhnyh-igr-s-detmi-mladshego-doshkolnogo-vozrasta.html) и сажает щенка на [стул](http://www.maam.ru/detskijsad/metodika-razuchivanija-podvizhnyh-igr-s-detmi-mladshego-doshkolnogo-vozrasta.html).

Переходит к домику детей) Выходите дети из домика.

Вот сидит лохматый пёс, в лапы свой уткнувши нос. Очень тихо он сидит: не то дремлет, не то спит. Подойдём к нему, разбудим, и посмотрим что-то будет. (воспитатель в это время мелкими шагами двигается в сторону собаки, активизируя жестами и мимикой детей на такие же действия)

/ этапы №№ 5, 9, 10/.

- Посмотрите, Дружок проснулся (1 этап сигнала на окончание игры!

Убегайте (2 этап сигнала на окончание игры!

Гав-гав-гав (3 этап сигнала на окончание игры) / этапы №№ 5 и 11/

(дети бегут в свой домик, взрослый имитирует ловлю)

- Молодцы ВСЕ ДЕТИ УБЕЖАЛИ ОТ ДРУЖКА! " / - ЭТАПЫ №№ 5 И 11/

- "Хотите ещё поиграть с нашим Дружком? "

*Игра повторяется ещё 3-4 раза в таком же варианте.*

**«Пройди – не задень» (игры с ходьбой и бегом)**

На полу расставляются кегли (булавы) в два ряда. Расстояние между рядами – 35-40 см, а между кеглями одного ряда – 15-20 см. Дети должны пройти или пробежать по коридорчику, не задев кегли.

«Пройди – не упади» (игры с ходьбой и бегом)

Взрослый кладет на пол доску шириной 25-30 см, а за ней раскладывает кубы, бруски на расстоянии 25-30 см один от другого. Предлагает детям пройти по трудной дорожке, сначала по доске, стараясь не оступиться, затем перешагивая через кубики, бруски, не задевая их.

**«Бегите к флажку» (игры с ходьбой и бегом)**

Дети сидят или стоят на одной стороне комнаты. На противоположной стороне, на расстоянии 6-8 м от них, на стульях или на скамейке разложены флажки (кубики). Дети по предложению взрослого идут к флажкам, берут их и направляются к инструктору. Затем по его сигналу бегут к стульям, кладут флажки и возвращаются обратно.

**«Найди свой домик» (игры с ходьбой и бегом)**

Инструктор предлагает детям выбрать домики. Это могут быть стулья, скамейки, кубы, обручи, начерченные на земле кружки. У каждого отдельный домик. По сигналу взрослого дети выбегают из домиков, расходятся по площадке и резвятся до тех пор, пока инструктор не скажет «Найди свой домик! ». По этому сигналу дети бегут в свои домики.

**«Пройди и не сбей» (игры с ходьбой и бегом)**

На полу в один ряд расставляют несколько кеглей или кладут кубики на расстоянии не менее 1 м один от другого. Дети должны пройти на другую сторону комнаты, огибая кегли (змейкой) и не задевая их.

**«Трамвай» (игры с ходьбой и бегом)**

Встать в колонну, держа друг друга за руку. Свободными руками держась за шнур, концы которого связаны, т. е. одни держатся за шнур правой рукой, другие — левой. Это трамвай. Взрослый стоит в одном из углов комнаты, держа в руках три флажка: желтый, зеленый, красный. Он объясняет детям, что трамвай двигается на зеленый сигнал, на желтый замедляет ход, а на красный — останавливается. Взрослый поднимает зеленый флажок — и трамвай едет: дети бегут по краям зала (площадки). Если взрослый поднимает желтый или красный флажок, трамвай замедляет ход и останавливается.

**«Т а к с и» (игры с ходьбой и бегом)**

Дети становятся внутрь большого обруча (диаметром 1м, держат его в опущенных руках: один — у одной стороны обода, другой — у противоположной, друг за другом. Первый ребенок — водитель такси, второй — пассажир. Дети бегают по площадке или по дорожке. Через некоторое время меняются ролями.

**«Огуречик, огуречик. » (игры с ходьбой и бегом)**

Дети становятся за линию на одной стороне площадки. На противоположной стороне живет мышка (инструктор или кто-либо из детей). Все идут по площадке по направлению к мышке и произносят:

*Огуречик, огуречик,*

*Не ходи на тот конечик:*

*Там мышка живет,*

*Тебе хвостик отгрызет.*

С окончанием слов мышка начинает ловить убегающих детей.

**«По ровненькой дорожке» (игры с прыжками)**

Дети вместе с инструктором на одной стороне площадки намечают место, где у них будет дом, и отправляются в путь. Инструктор произносит текст, в соответствии с которым дети выполняют разные движения: идут, прыгают, приседают.

*По ровненькой дорожке,*

*По ровненькой дорожке*

*Шагают наши ножки,*

*Раз-два, раз-два! (Идут.)*

*По камешкам, по камешкам,*

*По камешкам, по камешкам*

*В ямку – бух! (Прыгают.)*

*По ровненькой дорожке,*

*По ровненькой дорожке*

*Устали наши ножки,*

*Устали наши ножки.* (Дети идут, а затем приседают на корточки.)

*Вот наш дом,*

*Здесь мы живем.* (Все бегут в дом.)

**«С кочки на кочку» (игры с прыжками)**

На площадке чертим круги диаметром 30-35 см. расстояние между ними примерно 25-30 см. Это кочки, по которым нужно перебраться на другую сторону болота. По кочкам можно перешагивать, перебегать, перепрыгивать.

**«Через ручеек» (игры с прыжками)**

На площадке чертятся две линии на расстоянии 15-20 см – это ручеек. В помещении можно положить на пол два шнура на таком же расстоянии один от другого. Детям предлагают подойти поближе к ручейку и перепрыгнуть через него, оттолкнувшись двумя ногами одновременно.

Рекомендации. Взрослый может сказать детям, что ручеек глубокий, поэтому надо прыгнуть как можно дальше, чтобы не попасть в него и не замочить ноги.

**«Поймай комара» (игры с прыжками)**

Дети стоят по кругу на расстоянии вытянутых рук, лицом к центру круга. Взрослый находится в середине круга. В руках у него прут длиной 1-1, 5 м, к которому шнуром привязана фигурка комара (из бумаги или материи). Инструктор кружит шнур немного выше голов играющих – комар пролетает над головой, дети подпрыгивают, стараясь поймать его обеими руками. Поймавший комара говорит: «Я поймал».

*Рекомендации.* Надо следить, чтобы дети не уменьшали круг при подпрыгивании. Вращая прут, взрослый то опускает, то поднимает его, но на такую высоту, чтобы дети могли достать комара.

**«Проползи – не задень»** (игры с ползанием и лазаньем)

Дети располагаются в одной стороне комнаты. На расстоянии 3-4 м от них ставятся стулья, на их сиденьях – гимнастические палки или длинные рейки. Двое или трое детей должны проползти под палками, стараясь не задеть их, доползти до скамейки, на которой лежат флажки, встать, взять флажки и помахать ими, затем бегом возвратиться обратно.

**«Пробеги, как мышка, пройди, как мишка»** (игры с ползанием и лазаньем)

Дети располагаются у одной стены комнаты. Взрослый ставит перед ними две дуги: первая дуга высотой 50 см, за нею на расстоянии 2-3 м вторая, высотой 30-35 см. Взрослый вызывает одного ребенка и предлагает ему пройти под первой дугой на четвереньках, как мишка, т. е. опираясь на ступни ног и на ладони. Под второй дугой – пробежать, как мышка (на ладонях и коленях, затем вернуться на свое место.

**«Поймай – прокати» (игры с бросанием и ловлей)**

Напротив ребенка на расстоянии 1, 5-2 м от него стоит взрослый. Он бросает мяч ребенку, а тот ловит его и катит обратно к взрослому.

**«Попади в круг» (игры с бросанием и ловлей)**

Дети стоят по кругу на расстоянии двух-трех шагов от лежащего в центре большого обруча или круга диаметром 1-1, 5 м. В руках у них мешочки с песком, по сигналу инструктора они бросают их в круг, по сигналу же подходят, поднимают мешочки и возвращаются на свои места.

*Рекомендации*. Взрослый по своему усмотрению может увеличивать или уменьшать расстояние, с которого дети бросают мешочки; их надо бросать поочередно правой и левой рукой.

**«Найди свое место» (игры на ориентировку в пространстве)**

Каждый играющий выбирает себе домик – место, где он может укрыться. В помещении это может быть стул, скамейка, куб; на участке можно нарисовать кружки. Дети находятся на своих местах. По сигналу взрослого выбегают на площадку, бегают легко в разных направлениях. По сигналу «Найди свое место! » возвращаются на свои места.

**«Найди, что спрятано» (игры на ориентировку в пространстве)**

Дети стоят по кругу или в шеренге. Взрослый кладет на пол перед ними три – пять предметов (кубики, флажки, погремушки, мячи, кольца) и предлагает их запомнить. Затем дети по сигналу поворачиваются спиной к центру круга или лицом к стене. Взрослый прячет один или два предмета и говорит: «Раз, два, три! Повернись и посмотри! ». Дети поворачиваются лицом к предметам и, внимательно присматриваясь к ним, вспоминают, каких нет. Взрослый предлагает детям найти эти предметы в комнате. Когда предметы будут найдены, игра повторяется.

**«Прятки» (народные игры и забавы)**

Взрослый предлагает нескольким детям спрятаться (за беседку, за кусты, а сам закрывает глаза, чтобы не видеть, куда они прячутся. Через некоторое время спрашивает: «Готово? ». Дети отвечают: «Готово! ». Взрослый идет искать их. Он заглядывает в разные места, делая вид, что никак не найдет детей. При этом может произносить такие слова: «Куда же спрятались дети? Где же наши детки? ». Иногда малыши не выдерживают и, довольные тем, что взрослый их не может найти, выбегают из укрытия и подбегают к нему. В этом случае с радостью привлекаем их к себе и говорим: «Вот они, наши дети! »

**«Жмурки» (народные игры и забавы)**

Взрослый предлагает детям разойтись по комнате. Сам закрывает глаза или завязывает их косынкой и делает вид, что старается поймать детей: осторожно передвигается по комнате и ловит детей там, где их нет. Дети смеются. Взрослый спрашивает: «Где же наши дети? ». Затем снимает повязку, поворачивается в сторону детей и говорит: «Вот они, наши дети! ».

**«Мыльные пузыри» (народные игры и забавы)**

Для игры надо приготовить пластмассовые трубочки или соломинки по количеству детей, развести мыльную воду в небольшом блюдце. Все дети получают соломинки и делают попытки выдуть мыльный пузырь. Если это удается, они с увлечением пускают мыльные пузыри, наблюдают за тем, как они летают, бегают за ними, следят, чей пузырь летит дальше и не лопается.

Рекомендации. Сначала надо показать детям, как сделать мыльный пузырь: один конец соломинки опустить в мыльную воду, затем, вынув ее из воды, осторожно подуть с другого конца.