

# Условия организации и проведения подвижных игр в ДОУ

**Игра - исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, свойственной человеку.**

**Она может быть средством самопознания, отдыха, развлечения, средством физического и общего социального воспитания, средством спорта.**



**Подвижная игра относится к тем проявлениям игровой деятельности, в которых ярко выражена роль движений. Для подвижной игры характерны активные творческие двигательные действия, мотивированные ее сюжетом. Эти действия частично ограничиваются правилами (общепринятыми, установленными руководителем или играющими), направленными на преодоление различных трудностей на пути к достижению поставленной цели.**

**Подвижная игра** — незаменимое средство пополнения ребенком знаний и представлений об окружающем мире, развития мышления, смекалки, ловкости, сноровки, ценных морально-волевых качеств.

Свободу действий ребенок реализует в подвижных играх, которые являются ведущим методом формирования физической культуры.

**В педагогической науке подвижные игры рассматриваются как важнейшее средство всестороннего развития ребенка.**

Глубокий смысл подвижных игр — в их полноценной роли в физической и духовной жизни, существующей в истории и культуре каждого народа.



## Подвижная игра имеет оздоровительное, воспитательное и образовательное значение.

Она способствует физическому, умственному, нравственному и эстетическому развитию ребенка.

Разнообразные движения и действия детей во время игры эффективно влияют на деятельность сердечнососудистой 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.



# классификация подвижных игр

## 1. Элементарные игры с правилами:

**а) сюжетного характера.** Сюжетные игры имеют готовый сюжет и твердо зафиксированные правила. Это игры преимущественно коллективные. («Гуси-лебеди», «Хитрая лиса»);

**б) бессюжетные.** Бессюжетные игры содержат интересные для детей двигательные игровые задания, ведущие к достижению игровой цели. К ним относятся:

- **игры типа перебежек и ловишек** (не имеют сюжета, образов, но имеют правила, роль, игровые действия): "Краски", "Пятнашки"

- **игры с элементами соревнования** (индивидуального и группового): "Третий лишний", "Пустое место"

- **игры-эстафеты** (проводятся с разделением на команды, каждый играющий стремится выполнить задание, чтобы улучшить результат команды)

- **игры с использованием предметов** (кегли, серсо, кольцеброс, мячи) требуют определенных условий, правила в них направлены на порядок расстановки предметов, пользования ими, очередность действий и элемент соревнования)

- **игры-аттракционы** - в них двигательные задания выполняются в необычных условиях, часто включают элемент соревнования, эстафеты: «Бег со связанными ногами вдвоем», «Болото», «Рыбки», «Сматываем веревочку»

## 2. Сложные игры.

**К сложным относятся спортивные игры** (настольный теннис, баскетбол, волейбол, футбол и т.д.), которые требуют собранности, организованности, наблюдательности, развития техники движений, быстроты реакции. В зависимости от возраста детей они могут играть и по упрощенным правилам.

**По степени нагрузки подвижные игры разделяются на:**

<b>Игры большой подвижности</b>	<b>Игры средней подвижности</b>	<b>Игры малой подвижности</b>
Одновременно участвует вся группа детей; ведущие движения - бег и прыжки	Активно участвует вся группа, но характер движений играющих относительно спокойный или движение выполняется подгруппами. Ведущие движения - ходьба, передача предметов.	Движения выполняются в медленном темпе, к тому же интенсивность их незначительна. Ведущее движение - ходьба + игры на внимание.

# ПОДГОТОВКА К ПРОВЕДЕНИЮ ИГРЫ

- **Выбор игры в первую очередь зависит от общих задач**, при постановке которых основными критериями являются возрастные особенности детей, их развитие, физическая подготовленность, количество занимающихся.
- **Выбор игры напрямую зависит от места ее проведения.** В небольшом узком зале или коридоре проводятся игры с линейным построением, игры, в которых участвуют по очереди. В большом спортивном зале или на площадке хорошо проводить игры с бегом врассыпную. При организации игр на улице надо учитывать состояние погоды (особенно зимой). Если температура воздуха низкая, выбирается игра с активными действиями участников.
- **Наличие инвентаря также влияет на выбор игры.** Из-за отсутствия соответствующего инвентаря или при неудачной его замене игра может не состояться.



**Перед началом игры в помещении воспитатель должен проследить, чтобы в зале не было посторонних предметов, мешающих движениям играющих. Оконные стекла и лампы нужно закрыть сетками.**

**Если воспитатель планирует провести игру на местности, он заранее хорошо знакомится с ней и размечает условные границы для игры.**

**Перед тем как проводить игру, воспитатель должен продумать процесс игры и предусмотреть все возможные ситуации, возникающие по ходу игры. Особенно необходимо предусмотреть и предотвратить возможные нежелательные явления.**

**Руководитель, хорошо знающий данный коллектив играющих, предварительно намечает роли игроков, продумывает, как вовлечь в игру слабых и пассивных игроков.**



**При проведении игры руководителю рекомендуется продумать и учесть следующие аспекты:**

- 1. Познакомиться с требованиями и правилами игры, в которую дети будут играть. Приготовить все необходимое оборудование и материалы перед ее началом.**
- 2. Учесть уровень развития детей, их таланты, умения и неумения.**
- 3. Предлагать только те игры, которые доступны данной возрастной группе.**
- 4. Избегать сверх энтузиазма (перевозбуждения) у играющих.**
- 5. Быть готовым к участию в игре в качестве обычного игрока.**
- 6. Помогать детям, которые не совсем компетентны и не столь координированы. Ребенок с каким-либо недостатком может получать удовольствие, если будет судьей.**
- 7. Объяснять правила каждой игры вовремя.**
- 8. Давать детям отдых между играми в соответствии с их возрастом и возможностями.**
- 9. Выбирать игры с учетом возможности их усложнения: начинать с простейших, тренируя, постепенно усложнять их по мере улучшения ловкости детей.**

# МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ ИГРАЮЩИХ.

## 1. Размещение играющих и место руководителя при объяснении игры.

Прежде чем начать объяснение игры, необходимо разместить участников таким образом, чтобы они хорошо видели руководителя и слышали его рассказ. Лучше всего построить играющих в исходное положение, из которого они начнут игру.

Если игра проводится в круге, то объяснение происходит в том же круговом построении. Руководитель занимает место не в центре, а в ряду играющих или, при большом количестве играющих, немного впереди них. Следует помнить, что изложение игры надо сопровождать показом. Наглядность помогает лучше понять игру, и после объяснения у участников не возникает вопросов.

## 2. Объяснение игры.

Правильное объяснение игры в значительной мере влияет на ее успех. Рассказ должен быть кратким: затянутое объяснение может помешать восприятию игры. Исключение составляют игры, которые можно объяснить в сказочной, увлекательной форме. Рассказ должен быть логичным, последовательным.

**Любую игру следует объяснять примерно по такой схеме:**

- а) название игры;
- б) роли играющих и их расположение на площадке;
- в) цель игры;
- г) правила игры.

Заканчивается объяснение игры ответами на вопросы играющих. Отвечать следует громко, обращаясь при этом ко всем.



## Выделение водящих

- \* а). По назначению руководителя.
- \* б). Существует способ выбора водящего по жребию. Жребий может быть произведен путем расчета, метания и другими способами.
- \* в). Один из наиболее удачных способов — выделение водящего по выбору играющих. Этот способ хорош в педагогическом отношении, он позволяет выявить коллективное желание детей, которые обычно выбирают наиболее достойных водящих.
- \* г). Справедливо установить очередность в выборе водящего, чтобы каждый участник побывал в данной роли. Это содействует воспитанию организаторских навыков и активности.
- \* д). Можно назначить водящего по результатам предыдущих игр. Водящим становится игрок, оказавшийся в предыдущей игре наиболее ловким, быстрым и т.д. Об этом надо сообщить участникам заранее, чтобы они стремились проявлять в играх необходимые качества. Отрицательной стороной этого способа является то, что в роли водящего не смогут быть слабые и менее ловкие дети.

# Распределение на команды

может проводиться различными способами:

- а). Руководитель распределяет играющих на команды по своему усмотрению в случаях, когда нужно составить равные по силам команды.
- \* б). По расчету- состоит в построении учащихся в шеренгу и расчете на первый—второй; первые номера составят одну команду, вторые — другую. Таким же способом составляют и несколько команд. Подобное быстрое распределение целесообразно для урока, так как он ограничен по времени, однако его недостаток в том, что команды не всегда получаются равными по силам.
- \* в). Можно разделить играющих на команды путем фигурной маршировки или расчета движущейся колонны. В каждом ряду должно быть столько человек, сколько команд требуется для игры.
- \* г). Используется и способ деления команд по сговору. В этом случае дети выбирают капитанов, разделившись на пары (примерно равные по силам), сговариваются, кто кем будет, а капитаны выбирают их по названиям. При таком делении команды почти всегда равны по силам. Этот способ очень любим детьми, поскольку он сам — своеобразная игра. Однако его недостаток в невозможности применения на уроках — он занимает много времени.

# Руководство процессом игры

- \* Игра должна начинаться организованно и своевременно, по условному сигналу
- \* После того как игра началась, руководитель внимательно следит за ее ходом, за поведением играющих, делает поправки и замечания, не останавливая общего хода игры.
- \* Давать сигнал к окончанию игры лучше всего тогда, когда все участники получили от нее удовольствие, но не переутомились.
- \* Игру нельзя останавливать криком, резкой командой, так как такое неожиданное для учеников окончание игры, непредвиденный ее конец могут вызвать отрицательную реакцию, неудовлетворение.
- \* Руководитель должен приучать детей к дисциплинированному поведению во время игры.
- \* Объективное и беспристрастное судейство — обязательное условие каждой подвижной игры. Если участники не соблюдают ее правил, игра теряет свою педагогическую ценность.



## Для регулирования физической и эмоциональной нагрузки можно использовать следующие приемы:

1. Изменять продолжительность и количество повторений элементов игры.
2. Увеличить или уменьшить размеры площадки.
3. Усложнить или упростить правила игры.
4. Использовать инвентарь большего или меньшего веса и размера.



**Интенсивные игры следует чередовать с малоинтенсивными. Необходимо учитывать возрастные особенности занимающихся, их подготовленность и состояние здоровья.**

## Подведение итогов игры

Подведение итогов игры, определение ее результатов, выявление ошибок, неверных действий имеют большое значение.

- \* Перед объявлением результатов игры руководитель создает спокойную обстановку, если нужно, собирает сведения у помощников и счетчиков очков и громко объявляет результаты. Ни в коем случае нельзя допускать пререканий и споров игроков с судьей. Решение судьи не поддается обсуждению. Объявлять результат игры надо кратко, никому не делая поблажек, чтобы приучать детей к правильной оценке их действий и поступков.
- \* Руководителем также оцениваются знание правил и их соблюдение, умение целесообразно и согласованно действовать в игре, использовать знакомые двигательные действия в определенных игровых ситуациях. Разбор игры помогает руководителю уяснить, насколько усвоена она, что игрокам понравилось и над чем надо работать в дальнейшем.