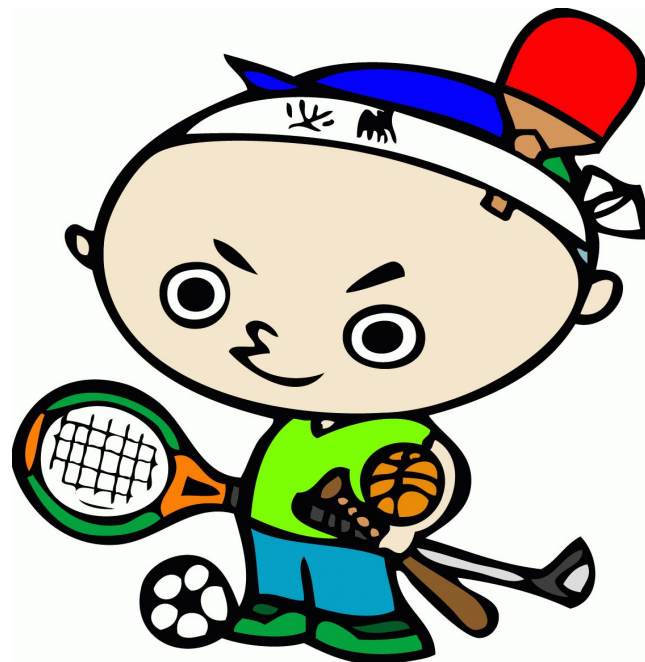


**ОРГАНИЗАЦИЯ  
ПОДВИЖНЫХ ИГР,  
РАЗНООБРАЗИЕ  
АТРИБУТОВ.**



«ИГРА – ЭТО ИСКРА, ЗАЖИГАЮЩАЯ  
ОГОНЕК ПЫТЛИВОСТИ И  
ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТИ», – В. А.  
СУХОМЛИНСКИЙ.

«Играя, дети учатся прежде всего развлекаться, а это  
одно из самых полезных занятий на свете».

Эрих Фром

Немецкий поэт Иоганн Шиллер писал: «Человек  
играет тогда, когда он в полном значении слова  
человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда,  
когда играет».



- Подвижные игры просто необходимы детям дошкольного и младшего школьного возрастов - они развивают координацию, благотворно влияя на вестибулярный аппарат, стимулируют кровообращение, укрепляя сердечно-сосудистую систему, способствуют насыщению клеток организма кислородом, повышая активность головного мозга, учат малыша концентрации и вниманию... Это только основные, лежащие на поверхности полезные дивиденды, не говоря уж о той радости, которую Вы доставите малышу. Помните, как говорили древние? «Движение - это жизнь».
- Подвижные игры обеспечивают психологическую разрядку (сброс негативных эмоций, нерастраченной психологической энергии), восстанавливают душевное равновесие (баланс между негативными и отрицательными эмоциями с перевесом в сторону знака «плюс»), избавят от психосоматики (неосознанная трансформация негативных эмоций на собственный организм: научно доказано, что 80% всех заболеваний являются психосоматическими) и мышечных блоков (явление сходное с психосоматикой, часть ученых считают образование мышечных блоков одним из ее видов; травмирующая информация вытесняется из сознания, блокируется и переводится на уровень мышечной памяти). Помните: Ваш малыш видит мир ярче, чувствует сильнее и в психологическом плане гораздо беззащитнее любого взрослого
- **Интенсивность физиологического действия (нагрузка)**
- Высокая ( игры, построенные на выполнении бега и других движений)
- Средняя («У медведя во бору», «Мы веселые ребята» )
- Низкая («Затейники», «Пустое место», «Горелки»)



Сюжетные  
(«Лиса в курятнике»,  
«Медведь и пчелы», «Гуси-  
лебеди и т.д.)

Бессюжетные («Ловишки»,  
«Перебежки», игры с  
соревновательным характером)

## Подвижные игры

Спортивные игры (городки,  
баскетбол, футбол, хоккей,  
настольный теннис)

Игры- забавы



# **ОРГАНИЗАЦИЯ ПОДВИЖНЫХ ИГР**

- **ВОСПИТАТЕЛЬ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ НАИЗУСТЬ ХОД И ПРАВИЛА ИГРЫ.**
- **ИГРЫ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ДОСТУПНЫ ДЕТЯМ, ПОДБИРАТЬСЯ В СООТВЕТСТВИИ С ПРОГРАММНЫМИ ТРЕБОВАНИЯМИ.**
- **ВОВЛЕКАТЬ ДЕТЕЙ В ИГРУ СЛЕДУЕТ ЯРКИМИ АТРИБУТАМИ, ИГРУШКАМИ, ЗАЗЫВАЛКАМИ, СЧИТАЛКАМИ, СТИХАМИ И Т.П.**
- **СЛЕДУЕТ ПОДБИРАТЬ ИГРЫ, ЯРКО ОТРАЖАЮЩИЕ НАШУ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТЬ, БЫТ, ТРАДИЦИИ РАЗНЫХ НАРОДОВ.**
- **ОБУЧЕНИЕ ПОДВИЖНЫМ ИГРАМ ДОЛЖНО ПРЕДСТАВЛЯТЬ ОРГАНИЗОВАННУЮ СИСТЕМУ (НАЧИНАТЬ НУЖНО С ПРОСТЫХ НЕКОМАНДНЫХ ИГР, ГДЕ ГЛАВНУЮ РОЛЬ БЕРЁТ НА СЕБЯ ВОСПИТАТЕЛЬ).**
- **ПЕРЕХОДИТЬ ОТ ПРОСТЫХ ИГР К СЛОЖНЫМ НУЖНО ПОСТЕПЕННО, НЕ ДОЖИДАЯСЬ, ПОКА ДЕТИ ПОТЕРЯЮТ ИНТЕРЕС К УЖЕ ЗНАКОМЫМ ИГРАМ.**
- **ВАЖНО СЛЕДИТЬ ЗА ДОЗИРОВКОЙ ФИЗИЧЕСКОЙ НАГРУЗКИ.**
- **В ИГРАХ СЛЕДУЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ НАРОДНОГО ФОЛЬКЛОРА, Т.К. ИГРЫ ИМЕЮТ ОГРОМНОЕ ЗНАЧЕНИЕ ДЛЯ РАЗВИТИЯ РЕЧИ РЕБЁНКА.**
- **ИГРЫ ДОЛЖНЫ БЫТЬ НАПРАВЛЕННЫ НА РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСТВА РЕБЁНКА (ПРИДУМЫВАНИЕ ВАРИАНТОВ ИГР, КОМБИНИРОВАНИЕ ДВИЖЕНИЙ).**
- **ЗАКАНЧИВАТЬ ИГРУ НУЖНО СВОЕВРЕМЕННО, Т.К. ЕЁ ЗАТЯГИВАНИЕ МОЖЕТ ПРИВЕСТИ К ПЕРЕУТОМЛЕНИЮ.**
- **СИГНАЛ ПО ОКОНЧАНИЮ ИГРЫ ПОДАЁТСЯ, КОГДА ДЕТИ ПОЛУЧИЛИ ОТ НЕЁ УДОВОЛЬСТВИЕ.**
- **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОДВЕДИТЕ ИТОГ ИГРЫ.**



# РОЛИ ПОДВИЖНОЙ ИГРЫ

- Ведущий- подает сигналы, управляет игрой;
- Водящий— ловит, догоняет играющих;
- Массовая роль- остальные дети



# ОБЪЯСНЕНИЕ ИГРЫ

- Объяснение игры должно быть кратким и понятным, интересным и эмоциональным. Все средства выразительности – интонация голоса, мимика, жесты, а в сюжетных играх и имитация – должны найти целесообразное применение в объяснениях, для того чтобы выделить главное, создать атмосферу радости и придать целенаправленность игровым действиям. Таким образом, объяснение игры – это и инструкция, и момент создания игровой ситуации.
- Содержание объяснения зависит от возраста, подготовленности детей и вида игры.
- Для детей младшего возраста объяснение ведется поэтапно, т.е. в ходе игровых действий. Оно может иметь форму двигательного рассказа. Например, игра «Самолет»: «Сидят на скамейке летчики, ждут команды, чтобы отправиться в полет. Вот приходит командир. – Воспитательница надевает фуражку: – Готовьтесь к полету!» Или игра «Воробушки и кот»: «Лежит на лавочке кот, греется на солнышке. Очень хочется ему поймать какую-нибудь птичку. А в это время воробушки расправили крылышки и полетели искать зернышки...»
- Предварительное объяснение игры для старших дошкольников происходит с учетом возросших психологических возможностей детей. Это учит их планировать свои действия. Принципиально важной является последовательность объяснения, аналогичная арифметической задаче: сначала условие, потом вопрос. На практике, к сожалению, распространена такая ошибка: воспитатель сначала назначает ребенка на главную роль, и когда он начинает объяснять правила, дети уже теряют интерес, и игра не удается. То же самое получается, когда перед объяснением правил детям раздают атрибуты.
- Нужно использовать следующую последовательность объяснения: назвать игру и ее замысел, предельно кратко изложить содержание, подчеркнуть правила, напомнить движение (если нужно), распределить роли, раздать атрибуты, разместить играющих на площадке, начать игровые действия. Специально разучивать слова при объяснении не следует – дети естественно запомнят их в ходе игры.
- Если игра знакома детям, то вместо объяснения нужно вспомнить с ними отдельные важные моменты. В остальном схема действий воспитателя сохраняется.



# РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ

- ❑ Роли определяют поведение детей в игре. Ведущая роль – всегда соблазн. Поэтому при распределении ролей могут случиться разные конфликты.
- ❑ Распределение ролей следует использовать в воспитательных целях. Выбор на главную роль дети должны воспринимать как поощрение со стороны воспитателя, который доверяет им выполнить важное поручение. Назначение на главную роль – наиболее распространенный прием. Выбор воспитателя должен быть обязательно мотивирован. Например: «Дети, пусть первым ловишкой будет Алеша – у него сегодня день рождения. Это наш ему подарок. Согласны?» Или: «Маша первая услышала зазывалочку и быстро прибежала. Она и будет затейница...» Или: «Катя загадала лучшую загадку про нашу игру. Пусть она назначит лису...»
- ❑ Для назначения на ведущую роль часто используются считалочки. Они предупреждают конфликты: на кого выпало последнее слово, тот и будет водить. По-настоящему считалочки понятны старшим детям: за рукой считающего ревниво следят все. Поэтому делить слова на части нельзя. Считалочка должна быть безукоризненной в педагогическом смысле.
- ❑ Распределить роли можно при помощи «волшебной палочки», всевозможных вертушек (юлы, обруча, кеглей и др.)
- ❑ Все названные приемы используются, как правило, в начале игры. Для назначения нового ведущего в ходе игры основным критерием является качество выполнения движений и правил. Например: «Быстрее всех прибежал к скамейке Вова. Сейчас он будет ловить», – или: «Дети, смотрите, какая Света молодчина: и от волка легко увернулась, и Валю выручила. Пусть теперь она будет волком...»





# МЛАДШИЙ ВОЗРАСТ



# СТАРШИЙ ВОЗРАСТ



# АТРИБУТЫ К ПОДВИЖНЫМ ИГРАМ



