

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №1 «Лучик»  
Старооскольского городского округа

**Организация подвижных игр с детьми дошкольного возраста**  
Консультация для педагогов

Воспитатель:  
Шерганова Н. В.

Старый Оскол  
2017 г

### **Значение подвижных игр.**

Подвижные игры создают атмосферу радости и потому делают наиболее эффективным комплексное решение оздоровительных, образовательных и воспитательных задач.

Ситуации на игровой площадке, которые все время меняются, приучают детей целесообразно использовать двигательные умения и навыки, обеспечивая их совершенствование. Естественно проявляются физические качества – быстрота реакции, ловкость, глазомер, равновесие, навыки пространственной ориентировки и др.

Необходимость подчиняться правилам и соответствующим образом реагировать на сигнал, организует и дисциплинирует детей, приучает их контролировать свое поведение, развивает сообразительность, двигательную инициативу и самостоятельность.

Подвижные игры расширяют общий кругозор детей, стимулируют использование знаний об окружающем мире, человеческих поступках, поведении животных; пополняют словарный запас; совершенствуют психические процессы.

Таким образом, подвижные игры – действенное средство разностороннего развития.

### **Классификация подвижных игр.**

Для удобства практического использования подвижные игры классифицируются. Отличают элементарные подвижные игры и спортивные игры – баскетбол, хоккей, футбол и др. Подвижные игры – игры с правилами. В детском саду используются преимущественно элементарные подвижные игры. Подвижные игры различают по двигательному содержанию, иначе говоря, по доминирующему в каждой игре основному виду движению (игры с бегом, игры с прыжками и т. д.)

По образному содержанию подвижные игры делятся на сюжетные и бессюжетные. Для сюжетных игр характерны роли с соответствующими для них двигательными действиями. Сюжет может быть образным («Медведь и пчелы», «Зайцы и волк», «Воробышки и кот») и условным («Ловишки», «Перебежки», «Пятнашки»).

В бессюжетных играх («Найди себе пару», «Чье звено быстрее построится», «Придумай фигуру») все дети выполняют одинаковые движения. Особую группу составляют хороводные игры. Они проходят под песню или стихотворение, что придает специфический оттенок движениям.

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

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

В программу детского сада вместе с подвижными играми включены игровые упражнения, например, «сбей кеглю», «Попади в круг», «Обгони обруч» и др. В них отсутствуют правила в общепринятом смысле. Интерес играющих вызывают привлекательные манипуляции предметами. Самых маленьких игровые упражнения подводят к играм.

### **Выбор игры.**

Подбирая игру, воспитатель обращается, прежде всего к программе по которой работает учреждение. Каждая игра должна давать наибольший двигательный и эмоциональный эффект. Поэтому не следует подбирать игры с незнакомыми детям движениями, чтобы не тормозить игровые действия.

Двигательное содержание игр должно согласовываться с условиями проведения. Игры с бегом на скорость, с метанием в подвижную цель или вдаль не имеют эффекта в помещении. Важно также учитывать время года и состояние погоды. Для зимней прогулки, например, логичны игры более динамичные. Но иногда скользкая площадка мешает бегу с увертыванием. Летом удобно соревноваться в быстром беге, но в жаркую погоду лучше такие соревнования не проводить.

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

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

### **Методика проведения подвижных игр**

Сбор детей на игру

Прежде всего нужно сделать разметку игровой площадки, подготовить и разместить необходимое игровое оборудование.

Собирать детей в том месте площадки, откуда будут начинаться игровые действия: в играх с перебежками – в «домик» у короткой стороны площадки, в играх с построением в круг – в центр площадки. Сбор детей должен

проходить быстро и интересно. Поэтому важно придумать приемы сбора. Они бывают разными от возраста детей и их отношения к игре.

Старшие дети любят и умеют играть. С ними можно договариваться о месте и сигнале сбора задолго до начала прогулки. Дети младшего возраста не воспринимают таких методов. Непосредственно на игровой площадке старших детей можно собрать при помощи зазывалочек («Раз! Два» Три» Играть скорей беги!», «Раз, два, три, четыре, пять! Всех зову играть!»). Можно в отдельной форме поручить отдельным детям собрать остальных в установленный срок (пока вращается юла, звучит мелодия, размещаются атрибуты). Можно использовать нестандартные звуковые и зрительные сигналы (спортивный свисток, звонок – колокольчик, гроздь надувных шаров и т. д.) Эффективны и сюрпризные моменты: играть будут те, кто сумеет пробежать под вращающейся скакалкой, кто сумеет проскользнуть по ледяной дорожке и др.

Организация малышей требует от воспитателя большой находчивости, потому что их нужно еще учить играть, формировать интерес к подвижным играм.

Поэтому воспитатель, привлекая внимание малышей демонстративно играет мячом, сопровождая движение стихами: «Мой веселый звонкий мяч...», или кружится за руки с именинником или куклой напевая : «Каравай, каравай»; или подойдя к детям таинственным голосом предлагает посмотреть, чьи ушки торчат за кустиком, а начерченный на площадке домик, куда приглашает воспитатель похож на настоящий – с крышей и трубой...

Приемы сбора детей на игру нужно постоянно варьировать.

### **Создание интереса к игре.**

На протяжении всей игры необходимо поддерживать интерес детей к ней разными средствами во всех возрастных группах. Но особенно важно создать его вначале игры, чтобы придать целенаправленность игровым действиям. Приемы создания интереса к игре, тесно примыкают к приемам сбора детей. Иногда это одно и то же. Например, интригующий вопрос малышам: «Хотите быть летчиками? Бегите на аэродром.»

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

В старших группах приемы создания интереса используются, главным образом, когда игра разучивается. Это чаще всего, стихи, песенки, загадки в

том числе и двигательные) на тему игры, рассматривание следов на снегу или значков на траве, по которым нужно найти спрятавшихся, переодевание и др.

### Объяснение игры

Объяснение игры должно быть кратким и понятным, интересным и эмоциональным. Все средства выразительности – интонация голоса, мимики, 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 инструкция, и момент создания игровой ситуации.

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

В младшей группе объяснение ведется поэтапно, т. е. в ходе игровых действий. Оно может иметь форму двигательного рассказа. Например, игра «Самолеты»: «Сидят на скамейке летчики, ждут команды, чтобы отправиться в полет. Вот приходит командир (воспитатель надевает фуражку): «Готовьтесь к полету,», или игра «Воробышки и кот»: «Лежит кот на лавочке, греется на солнышке (жест в сторону игрушки). Очень хочется ему поймать какую-нибудь птичку. А в это время воробышки расправили свои крылышки и полетели искать зернышки...»

Предварительное объяснение в средней и старшей группах 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. В практике, к сожалению, распространена ошибка, когда объяснение начинается с назначения ребенка на главную роль, в результате чего внимание детей к инструкции падает, отсюда и сбой в игровых действиях. Аналогичный казус возникает, когда детям перед объяснением игры раздают атрибуты. 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.

Если есть слова, то специально разучивать их во время объяснения 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 действия воспитателем сохраняется.

### **Распределение ролей в игре.**

Роли определяют поведение детей в игре. Ведущая роль – всегда соблазн. Поэтому во время распределения ролей случаются разные конфликты.

Распределение ролей следует использовать как удобный момент для воспитания поведения детей. Выбор на главную роль должны воспринимать как поощрение, как доверие, как уверенность воспитателя в том, что ребенок выполнит важное поручение. Назначение на главную роль – наиболее распространенный прием. Выбор воспитателя должен быть обязательно мотивирован. Например: «Дети, пусть первым ловишкой будет Саша. У него сегодня день рождения. Это наш ему подарок. Согласны?» Или «Леночка загадала лучшую загадку про нашу игру. Пусть она назначит лису...» Или «Маша первая услышала зазывалочку и быстро прибежала. Она и будет затейница...»

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.) и т. д.

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

### **Руководство ходом игры.**

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

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

То же самое касается правил. Охваченные радостным настроением или образом, особенно в сюжетных играх, дети нарушают правила. Не надо их упрекать за это, тем более исключать из игры. Лучше похвалить того, кто действовал правильно. В доброжелательных реакциях воспитателя особенно

нуждаются ослабленные дети. Некоторых из них иногда, придумав удобный повод, нужно исключить из игры на некоторое время (например, помочь воспитателю подержать второй конец веревочки, под которую подлезают «цыплятки»).

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

Важным моментом руководства является участие воспитателя в игре. В первой младшей группе обязательно непосредственное участие педагога в игре, который чаще всего сам выполняет главную роль. Во второй младшей группе в знакомых играх исполнение главной роли поручается детям. В средней и старшей группах руководство опосредованное. Но иногда воспитатель участвует в игре, если, например, по условиям игры требуется соответствующее число играющих.

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

### **Варьирование и усложнение подвижных игр.**

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

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

- увеличивать дозировку (повторность и общую продолжительность игры);
- усложнить двигательное содержание (воробышки из домика не выбегают, а выпрыгивают);
- изменить размещение играющих на площадке (ловишка не сбоку, а в середине площадки);
- сменить сигнал (вместо словесного звуковой или зрительный);
- провести игру в нестандартных условиях (по песку бежать труднее);
- усложнить правила (в старшей группе пойманных можно выручать; увеличить число ловишек) и т. д.

### **Место игры в педагогическом процессе.**

Подвижные игры проводятся ежедневно во всех возрастных группах, на прогулке и в помещении; игры составляют часть физкультурных занятий, используются между занятиями, как средство активного отдыха детей. Игры проводятся на детских утренниках, праздниках, в часы досуга.

В утренние часы, во время сбора, уместны игры средней подвижности, не возбуждающие детей (кегли, серсо). В часы прогулок проводятся игры более разнообразные по содержанию, с большей двигательной активностью.

Если до прогулки было относительно «спокойное» занятие прогулку можно начать с игры. Если дети увлеклись интересной творческой игрой, не нужно прерывать ее, а собрать детей для игры в конце прогулки. Бывает так, что трудовые процессы на участке детского сада и творческие игры быстро заканчиваются, дети затрудняются найти себе занятие, тогда стоит провести игру в середине прогулки.

Нельзя проводить подвижные игры непосредственно перед сном, так как они могут возбудить детей.

При выборе игр учитывается физическая подготовленность детей группы, время года, состояние погоды, место проведения. В групповой комнате дети играют на ограниченной площади («Угадай по голосу», «Найди где спрятано» и др.) В холодную погоду на улице игры должны быстро согревать детей, поэтому необходима большая двигательная активность, правда нельзя требовать от всех детей общего темпа движений.

Необходимо иметь в виду последовательность, чередование видов деятельности. Если в помещении дети сидели, игра должна дать физическую разрядку. Если с детьми проводилось физкультурное занятие, игры должны быть спокойные.

Следует исключать игры, связанные с чрезмерными мышечными напряжениями и однообразными медленными движениями. Очень важно подбирать игры, требующие разнохарактерной двигательной деятельности, так, чтобы их двигательное содержание не повторялось при выполнении других упражнений. Например, если на занятиях проводилось обучение прыжкам, то в игре не должно быть прыжков. Это объясняется тем, что, с одной стороны, дети не могут правильно передать прыжок, мешает увлеченность игрой, с другой стороны, подобное повторение создает предпосылки для одностороннего, ограниченного воздействия на организм.

Подвижные игры предъявляют особые требования к одежде и обуви детей. Одежда должна быть легкой, свободной, обувь – облегченной.

Примерная средняя продолжительность игры составляет в младшей группе – 5 – 6 минут, в средней – 6 – 8 минут, в старшей – 6 – 10 минут, в подготовительной к школе группе – 8 – 15 минут (общая продолжительность игры – это время с момента сбора детей на игру и до ее окончания).

Физическая нагрузка в играх регулируется чередованием бега, прыжков с ходьбой. Кроме того, регулировать физическую нагрузку можно сокращением общей длительности и количества повторений игры,



увеличением или уменьшением игровой площадки, изменением веса или размера инвентаря, изменением правил игры, уменьшением или увеличением количества действий, введением перерывов, организацией места для отдыха, сменой ролей играющих и др.