

Организация и проведение подвижных игр.

Основным видом деятельности для детей дошкольного возраста является игровая. Каков ребенок в игре, таким он будет в жизни. И это не случайно, поскольку через игру ребенок входит в систему взаимоотношений людей в труде, на отдыхе, в семье, коллективе. Усваивает систему норм и правила поведения; учится играть определенные социальные роли, подчинятся и брать ответственность на себя.

Через игровые ситуации ребенок усваивает трудовые умения и навыки, овладевает некоторыми способами деятельности, в результате чего у него появляется трудолюбие, уважение к труду других, аккуратность, бережливость, целенаправленность и другие нравственные качества.

Воспитательное значение народных игр трудно переоценить. В них дети развиваются физически, совершенствуют свои двигательные навыки.

При выборе игры необходимо учитывать многие факторы:

1. Возраст играющих. Для детей дошкольников следует брать наиболее простые игры, постепенно усложняя их за счет введения новых элементов или более сложных правил. Начинать надо с игр с песенным стихотворным сопровождением, хороводов, в которых участие взрослого обязательно..

Детям еще очень сложно контролировать свои движения и поэтому пример взрослого для них необходим.

2. Место для проведения игр. Игры могут проводиться в зале, просторном коридоре, на воздухе.. Если они проводятся в помещении, то его необходимо проветрить и тщательно убрать.

3. Количество участников игры. Не обязательно проводить игры сразу со всей группой, Можно разделить малышей: мальчиков и девочек, сильных и слабых, играющих и судий. Участие в игре должно быть интересным для каждого ребенка.

4. Инвентарь для игр. Для многих игр нужен инвентарь: мячи, скакалки, флажки и т.п. Он должен быть подготовлен заранее и в достаточном количестве.

5. Знание правил игры. Объясняя детям правило игры, взрослый должен встать так, чтобы все видели его, а он видел всех. Лучше всего это встать в круг

вместе с детьми. Объяснение взрослого должно быть кратким и понятным. Его следует сопровождать показом отдельных элементов или всего игрового действия. Оно должно быть повторено детьми, чтобы быть уверенным, что дети хорошо усвоили правила игры.

б. Выбор водящего. Он может быть назначен воспитателем, детьми или определен с помощью считалки. Считалки могут быть веселыми, шуточными. Обычно кто – нибудь из ребят начинает говорить считалку и , произнося каждое слово, указывает последовательно на участников игры, стоящих в кругу. Тот из игроков на кого выпадет последнее слово считалки, начинает водить. Если народная игра предполагает соревнование двух команд, равных по численности и силам, обычно применяется способ сговаривания.

Игра должна быть вовремя закончена. Оснований для этого много:

- интерес ребят к игре;
- физическая нагрузка, полученная во время игры;
- режимные моменты дня.

Необходимо закончить игру раньше чем она надоест детям, чтобы у них сохранилось желание поиграть в нее еще раз.

Любая игра завершается подведением итогов.

Здесь главное мнение детей. Воспитатель должен обратиться к малышам с вопросами: понравилась ли им игра, что в ней было наиболее интересного, кто из детей был самым ловким и быстрым. Можно спросить малыша о том, с кем он бы хотел еще поиграть в эту игру? Воспитателю следует суммировать ответы детей, отметить наиболее интересные моменты, незаметно поправляя малышей в оценке. Необходимо поощрить хорошее поведение и умение общаться в процессе игры всех или некоторых детей. затем можно предложить найти примеры из знакомых сказок, игр или вспомнить пословицу и поговорку соответствующую моменту.

Попробуем рассмотреть игру как средство диагностики поведения и деятельности детей. На что следует обратить внимание прежде всего?

- на общение детей в игре;
- на умение действовать коллективно и добиваться успеха не только для себя, но и для коллектива.
- игра позволяет выявить детей с которыми не хотят играть товарищи, и определить причины этого явления (эгоизм, жадность, грубость)

В процессе игры быстро выявляются дети с ярко выраженными организаторскими способностями и безынициативные дети. Просматривается интерес ребенка к конкретной игре. Необходимо использовать все средства для преодоления отрицательных моментов. Необходима индивидуальная работа с детьми. Для этого можно использовать положительные примеры поведения в той или иной ситуации сверстников ребенка или героев сказки.

Примеры считалок:

Бегал заяц по болоту
Он искал себе работу,
Да работы не нашел,
Сам заплакал и пошел.

* * *

Раз, два, три, четыре
Жили мошки на квартире.
К ним повадился сам друг
Крестовик- большой паук
Пять. Шесть, семь, восемь.
Паука мы просим:
«ты обжора не ходи»
Ну-ка Мишенька води.

* **

Шла торговка мимо рынка,
Спотыкнулась о корзинку
И упала в яму -бух
Раздавила сорок мух.

Игра «Стадо»

Цель игры: развивать умение ориентироваться в пространстве.

Методика игры:

Игра проводится на площадке, в спортзале.

Количество игроков 10-20.

С помощью считалки игроки выбирают пастуха и волка, а остальные участники игры – овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома – на противоположных концах площадки.

Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок, пастушок

Заиграй во рожок.

Травка мягкая

Роса сладкая

Гони стадо в поле

Погулять на воле.

После последних слов пастух выгоняет овец на луг. Они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку.

По сигналу пастуха «Волк» все овцы бегут на противоположную сторону в дом. Пастух встает на пути волка защищая овец. Все кого волк поймал, выходят из игры.

Правила игры:

1. во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом откуда они вышли.
2. волк овец не ловит , а салит рукой.
3. пастух может только заслонять овец от волка, но не должен задерживать и толкать руками.

Игра «Шишки, желуди, орехи»

Играющие становятся по три один за другим , лицом к центру круга. Водящий встает в центр. Воспитатель дает всем названия: первые в тройке – шишки, вторые желуди, третьи – орехи.

По сигналу водящий выкликает, например «шишки». Все играющие , названные шишками должны поменяться местами между собой. Водящий стремиться в это время встать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим. Вызванные игроки должны обязательно поменяться местами. Игрок, не переменявший место, становится водящим. Водящий, вызывая игроков должен стоять в середине круга.

Игра «Невод»

Ограниченная площадка для игры представляет собой море. Из играющих выбирают двух рыбаков, остальные – рыбы. Рыбаки встают на одной стороне за чертой площадки – моря.

Рыбы плавают в море. (бегают)

Рыбаки, взявшись за руки, говорят «Рыбаки выходят на лов», после чего начинают ловить рыб, окружая их сцепленными руками.

Пойманный, становится между рыбаками взявшись с ними за руки. Теперь трое начинают ловить рыб, окружая их. Каждый пойманный становится между рыбаками. Таким образом, образуется цепочка – невод. Рыбаки ловят рыб, окружая их неводом, невод становится все больше и больше. Рыбаки остаются крайними в неводе. Игра окончена, когда все рыбы переловлены. Две последние рыбы при повторении игры становятся рыбаками.

Игра «Липкие пеньки»

Цель игры: развитие координации движений, ловкости.

Методика организации игры:

Количество игроков 10-20. Три, четыре игрока садятся на корточки, как можно дальше друг от друга.

Они изображают липкие пеньки.

Методика игры:

По сигналу педагога «липкие пеньки» становятся на корточки, а остальные игроки бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пеньки должны стараясь коснуться пробегающих мимо. Осаленные становятся пеньками, а остальные игроки вновь начинают игру.

Правила игры:

1. Игроки, изображавшие пеньки, не должны вставать с места.
2. Пеньки не должны хватать и толкать бегающих вокруг игроков, они могут только дотрагиваться до них (салить).