

## **Как правильно выбрать подвижную игру, создать интерес и распределить роли?**

Подвижные игры создают атмосферу радости и дают эффективное комплексное решение оздоровительных, образовательных и воспитательных задач.

### **Классификация подвижных игр.**

Для удобства практического использования игры классифицируются. Отличают элементарные подвижные игры и спортивные игры.

Подвижные игры различают по двигательному содержанию, по доминирующему в каждой игре основному движению (игры с бегом, игры с прыжками и т.д.)

*Игры с бегом* со средней группы:

«Цветные автомобили», «У медведя во бору», «Огуречик, огуречик...»

*Игры с прыжками:* «Зайцы и волк», «Перепрыгнем через ручеек», «Охотник и зайцы»

*Игры с лазанием, ползанием и подлезанием:* «Кролики», «Котята и щенята»

*Игры с бросанием, катанием:* «Мяч через веревку», «Шарики и столбики», «Игра в мяч»

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

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.

*Хороводные игры* со старшей группы: «Кошка и мышка», «Карусель», «Мышеловка», «Затейники», «Колпачок и палочка»

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

Для подготовительной группы: «Эстафета с обручами», «Эстафета по кругу», «Кто скорее снимет ленту», «Мяч водящему», «С обручем до флажка», «Чей отряд быстрее переправится»

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

### **Выбор игры.**

Подбирая игру, воспитатель обращается к программе воспитания и обучения в детском саду. Программные требования являются критерием и для подбора народных и традиционных для данного региона подвижных игр.

Каждая игра должна давать наибольший двигательный и эмоциональный эффект. Поэтому не стоит 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 так же 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 на первой прогулке, особенно если ей предшествовали занятия со значительным умственным напряжением и однообразием положения тела.

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

### **Создание интереса к игре.**

На протяжении игры необходимо поддерживать интерес детей к ней разными средствами во всех возрастных группах. Но особенно важно создать его в начале игры, чтобы придать целенаправленность игровым действиям. Например задать интригующий вопрос: «Хотите быть летчиками?», «Бегите на аэродром!»

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

В старших группах приемы создания интереса используются когда игра разучивается. Это чаще всего стихи, песенки, загадки на тему игры, рассматривание следов на снегу или значков на траве, по которым нужно найти спрятавшихся персонажей.

### **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 детей. Выбор на главную роль дети 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 первой ловишкой будет Алик. У него сегодня день рождения. Это наш ему подарок. Согласны?» Или: «Маша первая услышала зазывалочку и быстро прибежала, Она будет затейница...» Или: «Леночка 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.

Распределить роли можно при помощи «волшебной» палочки (кегли и т.п)

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 пробежал к скамейке Вова. Сейчас он будет ловить»



Литература:

Щебеко В.Н. и др. «Физическое воспитание дошкольников: Учеб. Пособие для студ. сред. пед. учеб. Заведений/ В.Н. Щебеко, Н.Н. Ермак, В.В. Шишкина. -4-е изд. Издательский центр «Академия», 2000