

Сообщение для педагогов.

**ТЕМА: «Использование подвижных игр в качестве формы
организации образовательной деятельности».**

Подвижная игра занимает особое место в развитии ребёнка-дошкольника. Она способствует закреплению и совершенствованию двигательных навыков и умений, предоставляет возможность развивать познавательный интерес, формирует умение ориентироваться в окружающей действительности, что так важно для приобретения ребёнком жизненного опыта.

Разнообразные игровые действия развивают ловкость, быстроту, координацию движений и благоприятно влияют на эмоциональное состояние детей.

При выборе подвижных игр и игровых упражнений я стараюсь соблюдать оптимальный режим двигательной активности, регулирую допустимую нагрузку, изменяя игровую ситуацию, увеличивая или уменьшая количество повторений. В тот день, когда проводится непосредственно-образовательная деятельность по физическому направлению, на прогулке я провожу игры с прыжками: «Лягушки и цапля», «Волк во рву», с лазанием: «Перелёт птиц», «Ловля обезьян», с метанием и ловлей: «Кто самый меткий?», «Охотники и звери».

Прогулка – один из важнейших режимных моментов, во время, которого дети могут в достаточной степени реализовать свои двигательные потребности. Оптимальной формой для этого служат подвижные игры, выбор которых зависит от времени года, желания детей, пространства.

На непосредственно-образовательной деятельности по познавательному и речевому развитию также использую элементы движений, способствующие развитию моторики, смене положения тела и перемещению его в пространстве.

Важную роль играет систематически осуществляемый процесс умственного воспитания. Исследования свидетельствуют: без регулярных тренировок физической культурой деятельность функциональных систем организма начинает ухудшаться уже с тринадцати лет. А наши дети стали недопустимо мало двигаться. В педагогике утвердилось мнение, что для интеллектуального развития детей необходимы специальные "сидячие"

занятия. Основной же формой проявления активности ребёнка отмечал Блонский, является игра, в процессе которой он упражняет силы, расширяет ориентировку, усваивает социальный опыт, воспроизведя и творчески комбинируя явления окружающей жизни. Игра в её познавательном значении - важное средство не только для получения, закрепления и углубления знаний, но и для их самостоятельного применения. В этом отношении особенно ценны игры интеллектуальные и подвижные.

К.А. Аркина рекомендует представлять возможность детям двигаться как в повседневной жизни, так и в процессе непосредственно-образовательной деятельности. Физиологи, занимаясь изучением развития мозга и его функций, объективно доказали, что при любом двигательном тренинге упражняются не руки, а мозг. Учёные рекомендуют педагогам использовать движения как важнейшее средство умственного развития детей. Движения способствуют работе коры головного мозга, подвижные игры развивают инициативу и тормоза, выдержку, приучают детей к организованности и развивают их умственные способности.

Движение - это первичный стимул для ума.

З.В. Мануйленко говорит о том, что подвижные игры являются любимыми играми всех детей дошкольного возраста. В этих играх дети лучше всего удовлетворяют свою потребность в движении. Хотя подвижные игры и связаны преимущественно с физическим развитием детей, но они оказывают также плодотворное влияние на все стороны личности ребёнка, в том числе и на его умственное развитие. Резкое ограничение подвижности ребёнка в то самое время, когда он особенно нуждается в интенсивном, разнообразном, радостном движении тормозит его умственное развитие.

По Н.А. Амосову - "мало упражнений в детстве не только вредит здоровью, но и тормозит психическое развитие".

Систематическое проведение подвижных игр в условиях групповой комнаты и особенно на свежем воздухе является прекрасным средством по укреплению мышц и отдыхом от нагрузки.

Я в своей работе использую подвижные игры в непосредственно-образовательной деятельности по познавательному, речевому, художественно-эстетическому развитию, если это приемлемо, также на дневной, вечерней прогулках, после сна. Подбор игр производится с учётом предшествующей и последующей деятельности детей.

Большое внимание уделяется разучиванию подвижных игр, оснащению атрибутами с целью повышения интереса к ним. Одним из средств повышения двигательной активности является музыкальное сопровождение некоторых игр. Руководство играми старших детей больше сводится к их контролю. Правила проводимых игр постепенно усложняются, например, в первоначальном варианте игры "Хитрая лиса" дети убегают от лисы в разных направлениях, затем им предлагали убежать в определенном направлении. В игру "Затейники" внесли элемент из игры "Запрещенное движение", что требовало от детей более внимательного отношения к игре.

На проведение подвижных игр во время прогулки отводится 20-30 минут.

А.В. Кенеман (1991 г.) считает, что подвижная игра - средство всестороннего развития ребёнка, т.е. человека творческой деятельности. Способность человека к творческой деятельности развивается в процессе всей жизни. Деятельность, результатом которой является самостоятельное создание ребёнком новых вариантов, комбинации движений, основанных на использовании имеющихся у него двигательного опыта, можно рассматривать как творческую. Подвижная игра с правилами - сознательная активная деятельность детей, направленная на достижение цели посредством точного и своевременного выполнения детьми игровых заданий, связанных с правилами. Подвижная игра содержит огромные возможности. Она, по определению П.Ф. Лесгафта, является упражнением, готовящим ребёнка к жизни, и оказывает сильное воздействие на его всестороннее развитие.

Эта игра требует от детей творческой активности: найти наиболее рациональные способы действий, самостоятельно принять правильное решение, найти выход из создавшейся игровой ситуации. Дети выполняют в

игре разнообразные роли, определенные правила. Они серьезно относятся к своим игровым задачам. При умелом руководстве воспитателя игрой он успешно формирует у детей творческую деятельность. Совместно с детьми можно придумывать варианты игр, новые комбинации движений, более сложные задания, новые игры.

Примеры подвижных игр для детей от 3-7 лет

РАДУГА

Ход игры:

Считалкой выбирается Радуга, он становится лицом к играющим, расставив руки в стороны (в течение всей игры он остается на своем месте). Радуга называет какой-либо цвет. Игроки находят этот цвет в одежде у себя или у кого-нибудь из соседей (можно держаться за одежду других) и, касаясь этого цвета, спокойно проходить под Радугой (под его руками). Если у игрока нет нужного цвета и нет возможности коснуться названного цвета, он должен быстро пробежать под Радугой. Если Радуга осалил игрока, то он становится новой Радугой и игра продолжается.

КЛАД

Материал: любой небольшой предмет.

Ход игры:

Эта игра может проводиться на участке или в помещении. Выбирается Клагоискатель, он уходит и ждёт, пока его не позовут. Остальные дети прячут какой-нибудь предмет в отдалённом уголке участка, зовут "клагоискателя" и дают ему примерно такое задание: "Пойдешь прямо, дойдешь до пенька, от него повернёшь направо, дойдешь до забора, затем повернёшь налево, пройдёшь три шага прямо и начинай искать, на том месте находится клад". Клагоискатель начинает искать, при необходимости ему повторяют описание маршрута. Когда он находит клад, его все поздравляют, выбирается новый Клагоискатель и игра повторяется.

НЕ СПИ, НЕ ЗЕВАЙ

Материал: длинная верёвка, концы которой связаны между собой.

Ход игры:

Выбирается водящий. Играющие образуют круг, держа верёвку двумя руками сверху. Водящий ходит по кругу, произнося слова: "Не спи, не зевай, руки быстро убирай!" - стараясь коснуться рук одного из играющих. Задача играющих - вовремя убрать руки, отпустив верёвку. По ходу игры верёвка не должна падать на землю, поэтому, как только водящий отходит, играющий, которого он хотел осалить, сразу же берёт верёвку. Тот, кого водящий осалил, меняется с ним ролями.

ЛЯГУШАТА И ЦАПЛЯ

Материал: мел.

Ход игры:

На площадке чертят круги - домики (по количеству играющих). Выбирается Цапля, которая прячется в стороне. Остальные играющие - лягушата. Они находятся в своих домиках - кругах. Со словами: "Долго мы сидели в иле, погулять не выходили,

Вылезайте из пруда, выходите все сюда", - подражая движениям лягушат, дети выпрыгивают из своих "домиков" и веселятся. Неожиданно выбегает

Цапля со словами:

"Кто здесь квакает "ква -ква"?"

Разбегайтесь кто куда!" - и начинает ловить Лягушат. Лягушата могут прятаться от цапли в свои домики.

УСАТЫЙ СОМ

Материал: мел.

Ход игры:

На земле чертят линию - это "берег", с одной стороны суша, с другой стороны вода. Считалкой выбирают водящего - это Сом. Сом стоит в воде на расстоянии 4-5 метров от "берега". Все остальные играющие стоят там же, но на расстоянии 1,5-2 метра, лицом к "берегу", и произносят слова: "Под камнями сом не спит, Он усами шевелит, Рыбки, рыбки не зевайте, Все на берег выплывайте". После этих слов Рыбки убегают от сома, а он пытается

их осалить. Сом не должен выходить за линию "берега". Пойманные в "воде" Рыбки выходят из игры. Игра повторяется.

ПЛЕТЕНЬ

Материал: к этой игре требуется музыкальное сопровождение - медленная и быстрая музыка.

Ход игры:

Играющие стоят шеренгами у четырех стен площадки, взявшись за руки. Начинает звучать медленная музыка, и все шеренги сходятся в центре и кланяются друг другу. Затем звучит быстрая музыка, и все дети начинают плясать. Как только музыка смолкает, все участники должны вернуться на свои места в свои шеренги. Шеренга, которая построится первой, выигрывает.

ВЕСЕЛАЯ АРИФМЕТИКА

Материал: мяч.

Ход игры:

Играющие стоят, образуя круг. По команде ведущего, например, "8" - игроки перебрасываются мячиком и называют числа, дающие в сумме "8". Один говорит: "Три", - и кидает мячик другому, он ловит и отвечает: "Пять", - и тут же даёт задание следующему игроку и т. д. Можно сразу переходить к другому числу, а можно перечислять все числа, которые в сумме дают восемь. Называются любые числа в зависимости от знаний детей. Можно также ускорить темп игры. Если ребёнок ошибается несколько раз, то он выбывает из игры.

ЛОВИШКИ

Материал: мел, веревки.

Ход игры:

Игровую площадку делят на две части. Выбирается два ребёнка - Ловишки. Остальные дети стоят на одной стороне площадки, перед ними проводится черта, на противоположной стороне участка также нужно провести черту. Ловишки находятся на середине, между двумя линиями. Играющие, кроме

Ловишек, произносят слова: "Раз, два, три - лови!". После слова "лови" они должны перебежать на другую сторону площадки (за черту), а ловишки догоняют их. Если Ловишка дотронется до играющего прежде, чем пересечёт черту, играющий считается пойманным и отходит в сторону. После двух-трех таких перебежек подсчитываются пойманные. Заранее обговаривается, какие по счёту пойманные играющие будут Ловишками.

ТИШЕ ЕДЕШЬ

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5-6 м друг от друга. Задача играющих: как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Играющие двигаются только по словам водящего: "Тише едешь - дальше будешь. Стоп!". На слово "стоп" все замирают. Если водящий заметил, что кто-то зашевелился, он посылает играющего за черту.

12 ПАЛОЧЕК

Для игры нужны дощечка и двенадцать палочек. Дощечку кладут на плоский камень, чтобы получилось подобие качелей. На нижний конец кладут 12 палочек, а по верхнему ударяют так, чтобы все дощечки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки сложены, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой играющий может незаметно подойти из "качелькам" и вновь разбросать палочки. Игра заканчивается, когда все игроки найдены и палочки на месте.

ОТГАДАЙ, ЧЕЙ ГОЛОСОК

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встаёт в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами: "Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем "скок, скок, скок" {эти слова произносит один человек), отгадай чей голосок". Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал "скок, скок, скок". Если это ему удастся, он и говорящий меняются местами.

СВЕТОФОР

На площадке чертятся две линии на расстоянии 5-6 м друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно посередине, спиной к играющим. Водящий называет какой-то цвет. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может "осалить" перебегающего игрока. "Осаленный" становится водящим.

НЕВОД

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое берутся за руки, образуя "невод". Их задача - поймать как можно больше "плавающих рыб", т. е. остальных игроков. Задача "рыб" - не попасть в "невод". Если "рыбка" не смогла увильнуть и оказалась в "неводе", то она присоединяется к водящим и сама становится частью "невода". "Рыбки" не имеют права рвать "невод", т. е. расцеплять руки у водящих. Игра продолжается до того момента, пока не останется один игрок "рыбкой".

БЕЛКИ НА ДЕРЕВЕ

Все играющие - "белки", они должны находиться на дереве (стоять на деревянных предметах или держаться за дерево). Между деревьями бегают "собака" - водящий. "Белки" прыгают, перебегают с дерева на дерево, а "собака" должна поймать (салить) бегающих "белок". Если это ей удалось, "собака" и "белка" меняются местами. В эту игру лучше играть в роще, где много деревьев.

КОТ И МЫШИ

На расстоянии 10 м. чертятся две линии: за одной - домик "кота", за другой - домик "мышей". Водящий - "кот" спит в своем домике* а "мышата" идут к нему со словами: Вышли мыши как-то раз посмотреть который час. Раз, два, три, четыре, мыши дернули за гири... (В этот момент "мыши" подходят к "коту" и гуляют). Вдруг раздался страшный звон. Побежали мыши вон.

После слова "вон" "кот" бежит догонять "мышей". Пойманные выбывают из игры или меняются ролями с "котом".

ПОДМИГИШИ

Все играющие стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит водящий без партнёра. Он должен посмотреть в глаза кому-нибудь из игроков первой линии и подмигнуть. Тот, кому подмигнули, бежит и становится за спиной ведущего. Задача игрока второй линии удержать свою пару.