



**ДОНЕЦКАЯ НАРОДНАЯ РЕСПУБЛИКА
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ДОНЕЦКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ
«ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА
КИРОВСКОГО РАЙОНА ГОРОДА ДОНЕЦКА»**

**Сборник
Теоретических, методических,
дидактических материалов по технологии
игровой деятельности**



Составитель Агеева Н.В.
Педагог - организатор

Донецк – 2024

Сборник теоретических, методических, дидактических материалов по технологии игровой деятельности - Донецк: ИМК Дворца детского и юношеского творчества Кировского района г. Донецка. – 2020. – 40 с.

Сборник составлен в помощь педагогам дополнительного образования, педагогам-организаторам, вожатым пришкольных лагерей.

Сборник содержит теоретические и методические обоснование ценности игровой деятельности детей и подростков, описания игр по возрастным категориям.

Сборник рекомендован к печати и распространению методическим советом ДДЮТ, протокол № 5 от 07.10. 2024 г.

Авторский коллектив: Лукьянченко О.В., директор ;
 Марченко Л.И., заместитель директора по ВР;
 Агеева Н.В., педагог-организатор

Составитель: Агеева Н.В.
Технический редактор Агеева Н.В.

Ответственный редактор: Заводова М.В., зав. отделом

СОДЕРЖАНИЕ

	Пояснительная записка	4
1	Игровые технологии в воспитательной деятельности детей Технология игровой деятельности	5
2	Функциональные возможности игры	5
3	Типовая характеристика игр	5
4	Классификация игр	7
5	Условие эффективности игры	8
6	Психофизические особенности игровой деятельности для разных возрастных категорий	9
7	Игровая копилка	16

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Игра - это движение. Для любого ребенка с момента рождения существует только один способ познания окружающей среды. Играя, ребенок постепенно входит в мир взрослой жизни, с ее правилами и ограничениями, возможностями и запретами. Именно в игре формируется характер ребенка, ведь каждый игровой момент несет в себе как положительный, так и отрицательный заряд.

В любых играх ребенок учится побеждать и проигрывать, развивает свое воображение, образное мышление. Игры учат детей логически мыслить, быстро просчитывать варианты действий и находить выход из сложных ситуаций. Таким образом, она является идеальной формой обучения ребенка. Умению играть никто не может научить, это одна из врожденных потребностей ребенка. Потребность в движении у детей была всегда, а сегодня она стоит остро как никогда. Ведь не секрет, что современные дети предпочитают проводить больше времени перед телевизором или компьютером, нежели на спортивной площадке или во дворе с друзьями. Нужна ли детям, игра? Как лучше ее организовать? Какие игры лучше использовать? Вопросы, вопросы... Их часто задают себе педагоги-организаторы, вожатые оздоровительных лагерей, родители. В методическом пособии вы найдете ответы на многие интересующие вас вопросы. Что такое игра? Как организовать игру с учетом условий и времени года? Какую? Организаторам детских игр важно помнить, что их главная задача — учить детей играть активно и самостоятельно.

Надеемся, что данное пособие позволит педагогам, педагогам –организаторам, вожатым пришкольных лагерей, родителям найти новые интересные идеи организации детского досуга.

Игровые технологии в воспитательной деятельности детей.

Технология игровой деятельности

В игре как особом исторически возникшем виде общественной практики воспроизводятся нормы человеческой жизни и отношений с миром, соблюдение которых обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной деятельности, интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности.

Двуплановость — характерная особенность игры. Играющий, с одной стороны, реально действует, решая конкретные, часто нестандартные задачи. С другой стороны, ряд моментов этой деятельности носит условный характер, позволяющий отвлечься от реальной ситуации с ее конкретными обстоятельствами. Двуплановость обуславливает развивающий эффект игры.

- У детей дошкольного возраста игра - ведущий тип деятельности.
- Для детей младшего школьного возраста игра — способ овладения учебными навыками.
- В подростковом и раннем юношеском возрасте игра - средство самопознания и самоопределения.

Игра способствует разностороннему развитию, обучению и воспитанию ребенка. Каков ребенок в игре, таков во многом он будет и в жизни, когда вырастет. В игре проявляются и формируются интересы и склонности детей, развиваются чувства, фантазия, смекалка, трудолюбие, коллективизм и другие качества личности.

Функциональные возможности игры

В каждой игре есть такие элементы, как роль, сюжет и содержание. Роль — единица игры и в то же время центральный момент, объединяющий все её аспекты, т.е. необходимые действия в определенных обстоятельствах. Исполнение роли предполагает знание участникам условий (правил и сюжета игры).

Сюжетные игры — это последовательность развития событий, действий и поступков играющих.

Содержание игры — изложение смысла того, что воспроизводится её участниками по условиям (сюжета игры).

Типовая характеристика игр

Детские игры - явление неоднородное. Они разнообразны по своему содержанию, степени самостоятельности детей, формам организации, игровому материалу.

Традиционная педагогическая наука предлагает классический вариант видовой градации детских игр:

- **Творческие игры** (сюжетно-ролевые, строительно-конструктивные, игры драматизации) – игры, которые создаются самими детьми, и в которых ребенок проявляет свою выдумку, инициативу, самостоятельность.
- **Игры с правилами** (подвижные, дидактические, музыкальные, хороводные, игры-забавы, игры-развлечения) игры, имеющие готовое содержание и установленную последовательность действий.

Творческие игры различаются:

- по содержанию (отражение быта, труда взрослых, событий общественной жизни);
- по организации, количеству участников (индивидуальные, групповые, коллективные);
- по виду (игры, сюжет которых придумывают сами дети, игры-драматизации — разыгрывание сказок и рассказов; строительные).

Творческие игры в зависимости от характера творчества детей, от игрового материала, используемого в играх, и делятся на:

- режиссерские;
- сюжетно-ролевые;
- театрализованные;
- игры со строительным материалом.

Игры с правилами в зависимости от характера обучающей задачи делятся на две большие группы:

- дидактические игры;
- подвижные игры.

Дидактические игры подразделяются:

- по содержанию (математические, природоведческие, речевые и др.);
- по дидактическому материалу (игры с предметами, настольно-печатные, словесные).

Подвижные игры классифицируются:

- по степени подвижности (игры малой, средней, большой подвижности);
- по преобладающим движениям (игры с прыжками, с перебежками и др.);
- по предметам, которые используются в игре (игры с мячом, с лентами, с обручами и др.).

Среди дидактических и подвижных игр, бывают **сюжетные игры**, в которых играющие выполняют роли («Кошки-мышки», «Магазин сувениров»), и **бессюжетные** («Палочка-выручалочка», «Что изменилось?» и др.).

В основе классификации лежит представление о том, по чьей инициативе возникают игры (ребенка или взрослого).

Классификация игр

Выделяют три класса игр

1. Игры, возникающие по инициативе ребенка (детей), самостоятельные игры:

- игра-экспериментирование;
- самостоятельные сюжетные игры;
- сюжетно – образительные;
- сюжетно – ролевые;
- режиссерские;
- театрализованные.

2. Игры, возникающие по инициативе взрослого, который внедряет их с образовательной и воспитательной целями:

а) игры обучающие:

- дидактические;
- сюжетно-дидактические;
- подвижные.

б) досуговые игры:

- игры-забавы;
- игры-развлечения;
- интеллектуальные;
- празднично-карнавальные;
- театрально-постановочные.

3. Игры, идущие от исторически сложившихся традиций, этноса (народные), которые могут возникать по инициативе как взрослого, так и более старших детей:

- традиционные или народные (исторически они лежат в основе многих игр, относящихся к обучающим и досуговым).

Педагогическое руководство игрой заключается в следующем:

- подборе игр, исходя из их педагогической значимости, а также интересов и возможностей играющих;
- проектирование цели и хода развития игры;
- побуждении к участию в игре;
- обучении приемам игры в соответствии с опытом играющих;
- создании новых игровых ситуаций с целью развития игры;
- стимулировании активности играющих, включении в игру новых ролей;

- наблюдении за играющими, оценке их интересов, способностей и уровней развития;
- подведении итогов игры.

Условия эффективности игры

1. Доступность игры. Нельзя включать в игру детей, если у них отсутствует минимум знаний и жизненного опыта для понимания возникающих в ходе игры проблем.
2. Добровольность включения в игру, распределение ролей с учетом желаний и индивидуальных особенностей личности.
3. Обеспечение свободного, творческого, демократического стиля общения проведения игры.
4. Поощрение игровой самостоятельности.
5. Постоянный контроль над нравственной атмосферой игры.
6. Создание в процессе игры нестандартных ситуаций.
7. Глубокое знание руководителем игры сферы избранной для имитации.

Игра должна отвечать следующим требованиям:

- игра должна содействовать сплочению коллектива;
- иметь познавательное значение;
- обеспечивать мыслительную активность участников игры;
- создавать условия для детского творчества;
- соответствовать принципу: «Как можно меньше зрителей, как можно больше действующих лиц».

Игровые технологии выгодно отличается от других методов обучения тем, что позволяет ребёнку быть лично причастным к функционированию изучаемого явления, дает возможность прожить некоторое время в «реальных» жизненных условиях.

Психофизические особенности игровой деятельности для разных возрастных категорий.

Дошкольный возраст.

Возрастная категория (3-4 года). Психофизическая характеристика

Три года — это возраст, который можно рассматривать как определенный рубеж развития ребенка с момента его рождения. Основные потребности в этом возрасте **потребность в общении, уважении и признании**. Основной и самый важный для ребенка вид деятельности — игра.

1. Характерны аффективные вспышки по незначительным поводам. Эмоциональный фон неустойчивый.
2. Эмоциями управлять не может, потому что у него низкий самоконтроль поведения и волевой регуляции.
3. В норме самооценка завышена — это позволяет ребенку осваивать новые виды деятельности.
4. Не предвидит последствий поступка и самое главное не переживает — по поводу поступка и по поводу последствий.
5. Чувства произвольны - легко вспыхивает, ярко горят, и быстро гаснут.

Раннему детскому возрасту свойственна предметно-манипуляционная деятельность. Малыш учится общаться и пользоваться окружающими предметами с помощью общепринятых правил. Освоение предметов происходит с поддержкой взрослых, которые показывают принцип работы с этим предметом. По содержанию игры детей третьего и четвертого года жизни разнообразны. Малышом постигается смысл предмета и что этим предметом нужно делать. В этот момент психологического развития и деятельности ребенка появляется первый кризис — «Я сам» (я личность).

Речь обогащается словарным запасом и выстраивается в предложения.

Большое место занимают игры подвижные (догонялки, прятки, манипулятивные с предметами (*двигающимися предметами игрушками для катания*)). Очень любят дети игры с песком и водой, к четвертому году жизни дети производят не только неосмысленные движения со строительным материалом, но и пытаются что-то конструировать. На третьем году жизни проявляется стремление детей к коллективным **играм**.

Простые ролевые игры. «Дочки-матери», «Посещение врача», «Приход гостей», «Покупка продуктов в магазине» — разыгрывание этих и им подобных повседневных ситуаций относится к уровню простых ролевых игр.

По сути, только на этом уровне в игре, помимо самого ребёнка, появляется второе действующее лицо. И только здесь возникает

взаимодействие персонажей, и они вступают в диалог друг с другом - до этого, даже если ребёнок играл в укладывание или кормление малыша, его «малыш» был бессловесным объектом действия. Теперь тот же «малыш» становится активным действующим лицом: он может капризничать и не хотеть спать, может просить рассказать сказку или спеть песенку. Поэтому простые ролевые игры помогают ребёнку осваивать многие повседневные роли, такие как роль пациента на приёме у врача, роль пришедшего в дом гостя или роль покупателя в магазине.

Возрастная категория (5-6 лет). Психофизическая характеристика

В старшем дошкольном возрасте отмечается бурное развитие и перестройка в работе всех физиологических систем организма ребенка: нервной, сердечнососудистой, эндокринной, опорно-двигательной. Ребенок быстро прибавляет в росте и весе, изменяются пропорции тела. Происходят существенные изменения высшей нервной деятельности. По своим характеристикам головной мозг шестилетнего ребенка в большей степени приближается к показателям мозга взрослого человека. В среднем дошкольном возрасте у детей начинает преобладать творческая сюжетная **игра**, причем, как сюжеты, или темы этих игр, так и их содержание (*действие, раскрывающее сюжет*) становятся все более разнообразными, воспроизводящими явления бытовые, производственные, общественной жизни, а также материал сказок и рассказов.

Сюжетно - ролевая игра. Например, игра в «поездку на дачу» может протекать так: сначала все вместе «едут на дачу» на «машине» или на «электричке», затем «папа» копает или поливает грядки, «мама» готовит «еду», а «дети» ловят «кузнечиков», потом все вместе «идут в лес» за ягодами или за грибами и так далее. В сюжетно-ролевых играх усложняются взаимоотношения персонажей: они могут ссориться и мириться друг с другом, спорить и договариваться о совместных действиях, бороться или воевать. Взаимоотношения самих детей тоже усложняются, ведь теперь им надо договариваться не только о том, во что играть и кто какую роль будет исполнять, но и том, как будут развиваться события, какие эпизоды включать в игру, а какие нет, и кто кого победит. Поэтому, играя друг с другом в сюжетно-ролевые игры, дети начинают учиться азам делового общения. *На первых порах здесь очень важно участие взрослого, который учит детей договариваться и искать справедливые и взаимоприемлемые решения всех спорных вопросов.*

Возрастная категория (6-7 лет). Психофизическая характеристика

Возраст (6-ти – 7 лет) характеризуется как период существенных изменений в организме ребенка и является определенным этапом созревания

организма. В этот период идет интенсивное развитие и совершенствование опорно-двигательной и сердечнососудистой систем организма, развитие мелких мышц, развитие и дифференцировка различных отделов центральной нервной системы. Характерной особенностью данного возраста является также развитие познавательных и мыслительных психических процессов: внимания, мышления, воображения, памяти, речи. Для деятельности ребенка 6 – 7 лет характерна эмоциональность и большая значимость эмоциональных реакций.

Этот возраст играет важную роль в подготовке к школе. К 6-7 годам, благодаря накоплению жизненного опыта, развитию новых и относительно более устойчивых интересов, воображения и мышления, игры детей становятся более содержательными и усложняются по своей форме. Появляется игра с правилами. На этом этапе, детей интересует не просто роль как таковая, но и то, насколько реалистично она выполняется. Мотив игры сдвигается с процесса на результат («играть в больницу», «играть в парикмахерскую»).

Сюжетно - ролевая игра «Магазин». Знакомство с профессией продавца, сюжетно ролевая игра **«Магазин»**. «В магазин» умеют и любят играть, пожалуй, все дети. Это и не удивительно: в настоящих супермаркетах и универсамах они, вместе с родителями, бывают, чуть ли не каждый день. И прекрасно знают, по каким законам работают эти торговые заведения. А сам процесс выбора товаров и их купли-продажи будто создан для игры. Магазин является одним из самых эффективных и многофункциональных пространств для сюжетно-ролевой игры. Дети могут исполнить роль продавца, покупателя, кассира, менеджера, поставщика продуктов – и этим перечень доступных ролей не ограничивается. Именно в уголке магазина в детском саду можно организовывать самые разные игры, в которых дети будут учиться важнейшим социальным навыкам.

Отдельная и очень важная функция, которую позволяет реализовать сюжетно-ролевая игра в магазин – это обучение счёту и усвоение основных экономических понятий и представлений о финансово-денежных отношениях. Для того чтобы это стало возможным, плюс к прочим игрушкам необходимо приобрести такие игрушки, как кассовый аппарат и, обязательно, игрушечные деньги. Считая деньги, ребёнок не только активно тренирует свои математические навыки, но и усваивает понятия о деньгах, как о важнейшем элементе быта современного человека. Именно финансовая сторона сюжетно-ролевой игры в магазин делает её такой привлекательной и наделяет выдающимся развивающим эффектом.

Школьный возраст.

Возрастная категория (7-9 лет). Психофизическая характеристика

Физический рост и развитие:

1. руки и ноги растут быстрее тела;
2. рост тела мальчиков быстрее, чем у девочек;
3. сердечно - сосудистая система развивается медленнее других органов и систем тела, в результате у детей наблюдается быстрая утомляемость, особенно при выполнении однообразных движений;
4. нервная система развивается очень активно;
5. опорный аппарат и мускулатура еще не окрепли, особенно мышцы спины и пресса, что необходимо учитывать при проведении спортивных мероприятий, так как это повышает возможность различных травм (например, растяжение связок), нарушение осанки.

Характерные особенности младшего школьного возраста:

1. высокий уровень активности;
 2. значимая награда – похвала;
 3. рассеянность внимания (не могут долго концентрировать свое внимание на чем-то определенном);
 4. требуют в постоянной деятельности и внимания;
- бурно проявляют эмоции;
5. достаточно часто проявление беспокойного состояния;
- при неудаче в деле, резко теряют интерес к продолжению этого вида деятельности.

Советы педагогу при работе с детьми 7-9 лет

1. Проводите с детьми больше подвижных игр.
2. Обучайте правилам самообслуживания и навыкам полезного труда.
3. Меняйте виды деятельности: конкурсы, КТД, игры и мероприятия по времени не должны быть продолжительными.
4. Обращайте внимание на достижения детей: хвалите и поощряйте их.

Работа с детьми младшего школьного возраста очень интересна, насыщена, и полезна, хоть порой и утомительна. Дети в таком возрасте очень искренние, и по-настоящему любят своих вожатых, как родителей.

Работа с детьми младшего школьного возраста очень интересна, насыщена, и полезна, хоть порой и утомительна. Дети в таком возрасте очень искренние, и по-настоящему любят своих педагогов, вожатых, как родителей.

Рассмотрим на примерах, какие ролевые игры можно провести с младшими школьниками. Начнем с тех игр, где предлагается играть роль детей. Ценность таких игр в том, что ребятам дается возможность,

опробовать различные варианты, проиграть несколько моделей поведения, и на основе этого определить наиболее оптимальный и правильный.

Игра «Планета друзей»

Сначала педагог предлагает детям объединиться в несколько групп и описывает им игровую ситуацию. Речь будет идти о бесконечном космосе, в котором находится множество планет. Каждой команде предлагается заселиться на отдельную планету. Суть игры будет заключаться в налаживании жизни на необитаемой территории. Дети, поочередно выполняя задания взрослого, должны развивать и обустраивать свое государство. Задания следующие:

- Придумать название планеты и его жителей. Описать, как они должны выглядеть.
- Составить правила совместного проживания на планете.
- Описать, какие события происходят на планете.
- Предложить варианты решения, описанной ситуации, если бы она произошла на вашей планете.

Возрастная категория (9-12 лет). Психофизическая характеристика

Особенности детей 9 -12 лет (физиологические, психологические, социальные). Когда ребёнку около 10 лет - это возраст ещё относительно спокойного и равномерного физического развития. Увеличение роста и веса, мышечной силы и выносливости, жизненной ёмкости лёгких идёт довольно равномерно и пропорционально.

Характерная особенность детей этого возрастного периода - ярко выраженная эмоциональность восприятия. В первую очередь дети воспринимают те объекты, которые вызывают непосредственный эмоциональный отклик, эмоциональное отношение. Наглядное, яркое, живое воспринимается лучше, отчётливее.

Дети данного возраста активно начинают интересоваться своим собственным внутренним миром и оценкой самого себя.

Основные изменения, происходящие с младшими подростками, и касаются: (описаны Д.Б. Элькониным и Т.В. Драгуновой)

- учебной деятельности, которая приобретает смысл как деятельность по саморазвитию и самосовершенствованию;
- сферы общения с товарищами, которое становится «особой формой жизни подростка» и выступает как деятельность по установлению близких отношений в коллективе;
- взросления как новообразования младшего подросткового периода – специфической формы самосознания, социального по своей природе и проявляющегося в «чувстве взрослости»;

- овладения этическими нормами поведения, специфика которого связана с понятием качеств «хорошего товарища», оцениваемых в отношении себя самого.

Это также указывает на новый этап в становлении самосознания подростков. Игры в подростковом возрасте должны быть направлены на познание себя, формирование ценностных ориентаций, развитие волевых и нравственных качеств, формирование групповой сплочённости, обучение моделям адекватного реагирования в различных жизненных ситуациях. Полезны простые сюжетно–ролевые игры с исполнением ролей животных («Мгновенный театр») и, конечно, разнообразные подвижные игры. Содержание игры необходимо объяснять кратко и образно, применяя, где можно театральный момент («вожатый-волшебник», «в некотором царстве...» и т.п.). Больше проводить игр на развитие внимания.

Старшая возрастная группа (13-16 лет). Психофизические особенности

1. Активный процесс полового созревания.
2. Завершение роста скелета.
3. Быстрый рост мускулатуры.
4. Мальчики отстают в развитии от девочек в среднем на 2 года.
5. Усиливаются физические различия среди детей.

Основная характеристика

1. Остро ощущаемая потребность в собственной реализации.
2. Формируется собственная точка зрения на взаимоотношение между людьми, на моральные требования и оценки.
3. Подростки с острой критикой принимают мнение взрослых.
4. Проявляется стремление к объединению в различные группы.

Рекомендации по организации и проведению игр:

1. Игра должна быть осмысленная, деятельная, достаточно сложная.
2. Необходимо больше проводить игр на развитие мышления и игр, рассчитанных на длительную подготовку.
3. Важно, чтобы подростки осознавали необходимость игры, полезность ее! Во временном детском объединении игра выполняет важную коллективнообразующую роль.

Игра позволяет регулировать эмоциональный тонус детей и подростков, поддерживать интерес к предлагаемым им видам деятельности. Разработка игр осуществляется в процессе совместного творчества педагога (вожатых), детей и подростков в выборе сюжетов, ролей, игровых задач. Это не только создает у них интерес к предстоящей игре, ожидание ее, но и предотвращает многие педагогические просчеты. Включение детей в разработку игры – залог активного участия в ее проведении.

Игра “Планирование”

Цель игры: уметь планировать свою деятельность. Каждый участник служащий фирмы. Ведущий-вожатый объявляет название фирмы и должность (одинаковую для всех!). Задача каждого: составить план-график работы на один день (участник сам придумывает себе задание соответственно данной должности). Работу необходимо разбить на процедуры, соединяемые стрелками (последовательно или параллельные цепочки процедур). Последняя процедура для всех – «приемка работы». Против каждой процедуры необходимо указать как минимально, так и максимально необходимое на нее время. Затем, графики подписываются и пускаются по кругу с пометками всех присутствующих: «сначала необходимо сделать...», «не включен пункт о ...», «пункт «а» и пункт «б» можно делать параллельно...» и т.п. При этом, пометки оформляются в деловом официальном стиле. Тренинг заканчивается, когда каждый листок снова возвращается автору. Далее участники изучают пометки, проводится разбор полетов. Вопросы ведущего после игры:

- Что было для вас самым сложным?
- Насколько вам помогли предложения других участников?
- Много ли вы упустили?
- Для чего необходим такой тренинг?

Игровая копилка

Дошкольный возраст.

Игра «Мыши и кот»

Цель: Учить детей бегать легко, на носках, не наталкиваясь друг на друга, ориентироваться в пространстве, менять движения по сигналу воспитателя.

Ход игры: Дети сидят на скамейках или стульчиках – это мыши в норках. В противоположной стороне комнаты сидит кот, роль которого исполняет ведущий. Кот засыпает, а мыши разбегаются по всей комнате. Но вот кот просыпается, потягивается, мяукает и начинает ловить мышей. Мыши быстро убегают и прячутся в норках – занимают свои места. Пойманных мышек кот уводит к себе. Когда остальные мыши спрячутся в норки, кот ещё раз проходит по комнате, затем возвращается на своё место и засыпает.

Игра «Найди свой цвет»

Цель: формировать ориентировку в пространстве, приучать действовать по сигналу, развивать ловкость, внимание.

Ход игры: ведущий раздает детям флажки 3-4 цветов. Дети с флажками одного цвета стоят в разных местах зала, возле флажков определенного цвета. После слов ведущего «Идите гулять» дети расходятся в разные стороны. Когда ведущий скажет «Найди свой цвет» дети собираются у флага соответствующего цвета.

Игра может сопровождаться музыкальным оформлением.

Как усложнение, когда игра освоена детьми, можно менять ориентировочные флажки местами, располагая их в разных местах спортивного зала.

Игра «Солнышко и дождик»

Цель: формировать умение ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь, друг на друга; приучать действовать по сигналу.

Ход игры: дети сидят на стульчиках. Ведущий говорит «Солнышко!». Дети ходят и бегают по залу в разных направлениях. После слов «Дождик!», они бегут на свои места.

Игра может проходить с музыкальным сопровождением. После того как игра хорошо освоена, слова можно заменять звуковыми сигналами.

Игра «Воробушки и автомобиль»

Цель: формировать умение двигаться в разных направлениях, не наталкиваясь, друг на друга; совершенствовать умение реагировать на сигнал, развивать ориентацию в пространстве.

Ход игры: дети сидят на стульчиках на одной стороне зала. Это «воробушки» в гнездышках. На противоположной стороне – ведущий. Он изображает автомобиль. После слов ведущего «Воробышки полетели»

дети поднимаются со стульев, бегают по залу, размахивая руками. По сигналу ведущего «Автомобиль», дети убегают на свои стульчики.

После того, как игра освоена детьми, вместо слов можно использовать звуковые сигналы.

Игра «Наседка и цыплята»

Цель: совершенствовать умение подлезания под веревку, не задевая ее; развивать ловкость, внимание; действовать по сигналу; воспитывать взаимовыручку, товарищество.

Ход игры: дети, изображающие цыплят, вместе с наседкой находятся за натянутой веревкой. Наседка выходит из дома и зовет цыплят «ко-ко-ко». По ее зову цыплята, подлезая под веревкой, бегут к ней. На слова «Большая птица» цыплята быстро убегают. Когда цыплята убегают в дом, можно приподнять веревку повыше, чтобы дети не задевали ее.

Игра «Пробеги тихо»

Цель: воспитывать выдержку, терпение, умение передвигаться бесшумно.

Ход игры: дети распределяются на три группы и выстраиваются за чертой. Выбирают водящего, он садится посередине площадки и закрывает глаза. По сигналу одна подгруппа бесшумно бежит мимо водящего на другой конец зала. Если водящий услышит, он говорит «Стой!», и бегущие, останавливаются. Не открывая глаз, водящий говорит, какая группа бежала. Если он правильно указал группу, дети отходят в сторону. Если ошибся, они возвращаются на свои места. Так поочередно пробегают все группы. Выигрывает та группа, которая пробежала тихо и которую водящий не смог обнаружить.

Игра «Самолеты»

Цель: формировать умение двигаться в разных направлениях не наталкиваясь друг на друга; приучать действовать по сигналу.

Ход игры: перед игрой необходимо показать все игровые движения. Дети становятся на одной стороне площадки. Ведущий говорит «К полету готовы. Завести моторы!». Дети делают вращательные движения руками перед грудью. После сигнала «Полетели!» разводят руки в стороны и разбегаются по залу. По сигналу «На посадку!» играющие направляются на свою сторону площадки. Игра эмоциональнее проходит с музыкальным сопровождением.

Игра «Найди свой домик»

Цель: формировать умение действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве; развивать ловкость, внимание, умение двигаться в разных направлениях.

Ход игры: с помощью ведущего дети делятся на группы, каждая из которых становится у определенного места. По сигналу они разбегаются по залу в разные стороны. После сигнала «Найди свой домик» - дети должны собраться группами у того места, где стояли вначале. После освоения игры, исходные дома можно менять местами. Игра эмоциональнее проходит с музыкальным сопровождением.

Игра «Пузырь»

Цель: научить детей образовывать круг, меняя его размер в зависимости от игровых действий; формировать умение согласовывать действия с произносимыми словами.

Ход игры: дети вместе с ведущим, взявшись за руки, образуют круг и проговаривают слова:

Раздувайся пузырь, раздувайся большой. Оставайся такой да не лопайся. Играющие в соответствии с текстом отходят, назад держась за руки до тех пор, пока ведущий не скажет «Лопнул пузырь!». Тогда играющие приседают на корточки и говорят «Хлоп!». И идут в цент круга со звуком «ш-ш-ш», затем снова становятся в круг.

Игра «Где звенит колокольчик?»

Цель: развивать глазомер, слуховую ориентацию, умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры: дети стоят на одной стороне зала. Ведущий просит их отвернуться. В это время, другой взрослый спрятавшись, звенит колокольчиком. Детям предлагают послушать, где звенит колокольчик и найти его. Дети поворачиваются и идут на звук.

Звонить в колокольчик нужно сначала громко, затем понижать звук.

Народные игры

Игра «Гори ясно»

Цель: упражнять детей в умении самостоятельно менять направление движения со сменой тембровой окраски музыки. Воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.

Ход игры: Дети стоят в кругу, держась за руки. В середине ребёнка с платочком в руке. Все дети идут вправо по кругу, водящий машет платочком. Дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий скачет внутри круга. С окончанием музыки останавливается и встает перед двумя стоящими в кругу детьми. Играющие хором поют считалочку:

*«Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло,
Раз, два, три!»*

На слова «Раз, два, три!» 3 раза хлопают в ладоши, а водящий взмахивает платком. После этого выбранные дети поворачиваются спиной друг к другу и оббегают круг. Каждый стремится прибежать первым, взять у водящего платочек и высоко поднять его.

Игра «Сова»

Цель: развивать у детей способность выразительно передавать игровой образ. Учить двигаться легко, свободно. Воспитывать выдержку, внимание. Проявлять творчество.

Ход игры: Один из играющих изображает «сову», остальные – мышей. Сова выкрикивает: «Утро!» Тут же мыши начинают бегать, скакать, делать различные телодвижения. Сова кричит: «День!» Мыши продолжают двигаться. Сова говорит: «Вечер!» Мыши встают в круг, ходят вокруг совы и поют:

*Ах ты, совушка - сова,
Золотая голова.
Что ты ночью не спишь,
Всё на нас глядишь?*

Сова говорит: «Ночь!» При этом слове мыши мгновенно замирают, не двигаясь. Сова подходит к каждому из играющих, и различными движениями весёлыми гримасами старается «разбудить, рассмешить» игроков. Если мыши «проснуться», и сделают какое-либо движение, из игры выбывает.

Игра «Чурилки»

Цель: воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.

Ход игры: Играющие выбирают двоих детей. Одному завязывают платком глаза, другому дают бубен (или колокольчик); затем ведут вокруг них хоровод и поют:

*Колокольцы, бубенцы,
Раззвонились удалцы.
Диги-диги-диги-дон,
Отгадай, откуда звон?*

После этих слов игрок с бубном начинает звонить и ходить в круге, а жмурка старается его поймать.

Как только жмурка поймает его, их меняют другие игроки. Игра продолжается.

Игра «Огуречик»

Цель: закрепить навыки выполнения легких прыжков с продвижением вперед и легкого стремительного бега.

Ход игры: Ребенок в шапочке мышки сидит на стуле в стороне. Напротив него группой стоят дети. Руки у играющих находятся на поясе. Дети исполняют потешку:

Огуречик, огуречик,

Не ходи на тот конечик.

Легкими прыжками продвигаются к «ловишке». Останавливаются, грозят пальчиком «ловишке» со словами:

Там мышка живет,

Тебе хвостик отгрызет.

Мышка бежит за ребятами, стараясь их догнать.

Игра «Васька - кот»

Цель: Развивать у детей умение быстро действовать по сигналу, ходить, сохраняя форму круга. Упражнять в беге с ловлей.

Ход игры: Из числа играющих выбирается «Кот Васька» и несколько детей «мышат». Все дети становятся в круг. «Кот Васька» выходит на середину круга, а дети – «мышки» - за кругом.

Ходит Васька серенький,

Хвост пушистый беленький,

Ходит Васька кот.

Дети идут по кругу вправо.

Васька – влево.

Сядет, умывается,

Лапкой умывается,

Песенки поет.

Дети сужают круг, смотрят, как Васька умывается. С окончанием куплета расширяют круг.

Дом неслышно обойдет,

Притаится Васька кот,

Серых мышек ждет.

Дети идут вправо, кот – влево.

Дети делают «ворота». Дети «мышки» бегают через «ворота», то в круг, то из круга, а «кот Васька» старается их поймать.

Школьный возраст.

Игра «Перебежки»

Цель: Воспитание дружелюбия, ориентировка в пространстве. Развивать быстроту реакции.

Ход игры: Игроки становятся по кругу, на расстоянии трех шагов друг от друга. Один из них становится в центре. Каждый участник отмечает свое место – небольшой кружок вокруг своих ступней на земле.

По команде «Меняйтесь!», которую подает стоящий в центре, все участники меняют свои места, пересекая круг. Стоящий в центре должен воспользоваться этой перебежкой, чтобы занять чье-нибудь пустующее место.

Игра «Передай мяч»

Цель: Развивать быстроту реакции, воспитание ловкости, дружелюбия, ориентировка в пространстве.

Ход игры: Играющие делятся на 2 или несколько команд, располагающихся на расстоянии нескольких шагов друг от друга, и становятся в колонну по одному. Головные игроки находятся на одинаковом расстоянии от намеченной черты, проведенной на земле; каждый из них держит в руках мяч. По команде ведущего мяч передается из рук в руки над головами играющих, пока он не дойдет до последнего игрока. Тот быстро бежит вперед, становится во главе своей колонны, и вновь начинается передача мяча. Когда первый игрок окажется последним и получит мяч, он бежит к намеченной черте и кладет мяч на землю за ней. Тот, кто сделает это раньше других, обеспечивает победу своей команде.

Примечание. Мяч можно также передавать между ног игроков или попеременно: через головы нечетных игроков и между ног четных. Можно также прокатывать мяч между ног игроков с одного конца колонны в другую.

Игра «Смена номеров»

Цель: Умение оценивать ситуацию и делать соответствующие выводы. Развивать быстроту реакции.

Ход игры: Игроки становятся по кругу плечом к плечу и рассчитываются по порядку номеров. В центре находится водящий. Он громко называет любые номера. Вызванные номера должны быстро поменяться местами, а водящий старается занять одно из свободных мест. Оставшийся без места становится водящим.

Игра «Волк» и «ягненок»

Цель: Воспитание ловкости, дружелюбия, ориентировка в пространстве. Повысить положительный настрой и укрепить психоэмоциональное здоровье.

Ход игры: Игроки становятся в колонну по одному, крепко держат друг друга за талию. Первый изображает пастуха, последний – ягненка, остальные

– овец. Игрок, изображающий волка, становится в нескольких шагах впереди «пастуха» (лицом к нему). По сигналу ведущего «волк» бросается, чтобы схватить «ягненка». «Пастух», вытянув руки в стороны, старается не пропустить его. «Овцы» бегут в наименее опасную сторону. Когда «ягненок» схвачен «волком», ведущий назначает новых «волка», «пастуха» и «ягненка», и игра возобновляется.

Эстафета со скакалкой

Цель: Развитие ловкости, гибкости, осторожности, внимательности, а также двигательных и коммуникативных способностей.

Ход игры: Игроки делятся на 2 команды и становятся в колонну по одному. Первый и второй игроки отделяются от колонны и берут за концы скакалку. По сигналу ведущего они проходят вдоль всей колонны, а игроки подпрыгивают на месте, стараясь не задеть скакалку. Затем первый игрок становится в конец колонны, а второй и третий игроки продолжают игру тем же способом. Игра продолжается до тех пор, пока первый игрок вновь не окажется во главе колонны. Побеждает команда, первой закончившая эстафету.

Игра «Сбей булаву»

Цель: Развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность. Повысить положительный настрой и укрепить психоэмоциональное здоровье.

Оборудование: булавы (кегли), волейбольный мяч.

Ход игры: Участники игры становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. Перед их ногами чертится окружность. В середине круга устанавливаются 5 булав (кеглей). У стоящих в кругу – волейбольный мяч. Выбирается защитник, который охраняет булавы от попадания в них мяча. По сигналу учителя дети, перебрасывая мяч друг другу, стараются сбить булавы. Когда все булавы сбиты, водящего меняют. На его место идет тот, кто сбил последнюю булаву.

Игра «Рыбная ловля»

Цель: Развивать у детей умение действовать по сигналу, согласовывать движения друг с другом, упражнять в беге, ходьбе.

Ход игры: Для проведения игры размечается прямоугольная площадка размерами 15(20) x 30(40) м. За меньшими сторонами прямоугольника располагаются «дома». Двое назначенных игроков («рыбаки») становятся в середине площадки. По команде одного из них «В воду!» остальные игроки («рыбы») обязаны выбежать из «дома» и «переплыть» на противоположную сторону, избегая по пути «рыбаков» и увертываясь от них. Осаленные «рыбы» образуют цепь, по обе стороны которой становятся «рыбаки». Игра

продолжается. Стоящие в цепи помогают «рыбакам» ловить «рыбу», но салить могут только «рыбаки». «Рыбам» разрешается разрывать цепь; при этом «улов» в счет не идет. Затем «рыбаки» подсчитывают свой «улов» и выбирают двух новых «рыбаков». В результате игры определяются самые удачливые «рыбаки».

Встречная эстафета

Цель: Воспитание общей выносливости, силы воли; ловкости, дружелюбия, ориентировка в пространстве.

Ход игры: В игре участвуют две команды. Игроки каждой команды рассчитываются по порядку номеров. Команды в свою очередь делятся на 2 группы, которые выстраиваются друг против друга в колонны по одному на расстоянии 30-40 м: на одной стороне – четные номера, на другой – нечетные. По сигналу ведущего первые номера бегут к колонне, стоящей напротив, и передают эстафету первому номеру, а сами становятся в конец колонны. Получив эстафету, вторые номера бегут и передают ее третьим номерам и т.д. Бег можно начинать только после получения эстафеты. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

Возрастная категория 13-16 лет.

Подвижные игры с мячом

«Салки»

Цель: Развитие выносливости, быстроты и координационных способностей.

Ход игры: Простой вариант. Играющие свободно располагаются в зале (на площадке). Один из участников - водящий. Ему дают мяч, который он поднимает вверх и громко говорит: «Я - салка!» Салка старается догнать и коснуться рукой кого-нибудь из играющих. Осаленному передается мяч, он громко говорит: «Я - салка» - и игра продолжается.

Новому водящему не разрешается тотчас касаться рукой осалившего его игрока. Победителями считаются ребята, которые не были осалены.

При проведении игры с большим числом участников лучше разделить площадку на три-четыре самостоятельных участка. Тогда салка и группа играющих бегают только в пределах своего участка.

Усложненные варианты: а) Выручая товарища, можно пересекать дорогу водящему, Тогда салка начинает преследовать того, кто пересек ему дорогу, или другого игрока; б) имеется один-два дома (очерченных круга), где салить игроков не разрешается. Находиться в доме больше 10 с. не разрешается; в) салке не разрешается касаться рукой того, кто впрыгнул на снаряд, залез на гимнастическую стенку, уцепился за перекладину, словом, оторвал ноги от

земли. Правила запрещают салке караулить убегающего более 5с. Осаленный меняется ролью с преследователем.

Игра «Вызов номеров»

Цель: развитие внимания, правильное выполнение заданий.

Ход игры: Игроки строятся колоннами перед стойками, расположенными в 15-20 м, и рассчитываются по порядку. Учитель громко называет какой-нибудь номер, например «5». Пятые номера команд бегут к стойке, выполняя различные задания с мячом, оббегают ее и возвращаются на свои места. Кто первым пересечет финишную линию (она проводится в четырех шагах перед колоннами), получает одно очко. Если играют больше двух команд, итог подводится так же, как и в предыдущей игре. Если играют две команды, то финишировавший вторым не получает зачетных очков. Учитель вызывает игроков в любом порядке и не прекращает игру, пока каждый не стартует по одному - два раза. Подсчет очков может вести помощник.

Игра «Мяч среднему»

Цель: развитие быстроты, точности.

Ход игры: Играющие образуют несколько кругов. В центре каждого круга - средний, который поочередно бросает мяч своим товарищам, а те передают ему обратно, по кругу. Получив мяч от последнего игрока, средний поднимает его вверх. Выигрывает команда, первой закончившая передачу мячей. После этого можно поменять центрального игрока. Если при передаче мяча он выпал из рук, его надо поднять и продолжать игру. Среднему не разрешается пропускать кого-либо из игроков, он должен передавать мяч поочередно каждому.

Игра «Гонка мячей в колоннах»

Цель: развитие быстроты и ловкости.

Ход игры: Играющие делятся на две, три или четыре команды и становятся в колонны по одному. У стоящих впереди по волейбольному мячу. По сигналу учителя начинается передача мячей назад. Когда мяч дойдет до стоящего сзади, он бежит с мячом вперед (все делают шаг назад), становится первым и начинает передачу мяча назад и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока каждый из игроков команды не побывает первым. Важно следить затем, чтобы мяч передавался прямыми руками с наклоном назад, а дистанция между игроками в колоннах была не менее полуметра.

Игра «Метко в цель»

Цель: развитие ловкости, меткости при метании мяча.

Ход игры: Две команды выстраиваются в две шеренги, одна против другой, на расстоянии 10-12 м. Посередине чертят линию, вдоль которой ставят десять городков. Игроки одной команды получают по мячу (теннисному, тряпичному) и по сигналу все одновременно бросают мячи так, чтобы попасть в городки и сбить их (как можно больше). Сбитый городок ставят на один шаг ближе к той команде, которая бросала мячи.

Другая команда подбирает мячи и так же сбивает городки. Теперь сбитые городки отставляют на шаг ближе к этой же команде. Затем броски выполняет снова первая команда, и так поочередно по четыре раза.

Выигрывает команда, которая собьет больше городков (в сумме за четыре броска).

Русские народные игры для детей.

Русская народная игра «Ручеёк»

Цель: Обучение в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

Ход игры: Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять вверх таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет.

Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

Варианты:

В зависимости от размеров игровой площадки играющие пары идут ровным уверенным шагом прямо или по кругу. По сигналу (хлопок в ладоши, свисток) первая пара, пригнувшись, входит в «коридор» из рук.

Русская народная игра «Капуста»

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, умение согласовывать движения со словами, упражнять в беге, умению играть в коллективе.

Ход игры: Рисуеться круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». «Хозяин» изображает движениями то, о чем поет:

Я на камушке сажу, Мелки колышки тешу.
Мелки колышки тешу,
Огород свой горожу,
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибежали
Волк и лисица, бобер и курица,
Заяц усатый, медведь косолапый.

Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем.

Правила игры: Бежать можно только после слов «медведь косолапый».

Русская народная игра «Лягушки на болоте»

Цель: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в прыжках на двух ногах.

Ход игры: С двух сторон очерчивают берега, в середине - болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой). Лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см) и говорят:

Вот с намокнувшей гнилушки

В воду прыгают лягушки.

Стали квакать из воды:

Ква-ке-ке, Ква-ке-ке

Будет дождик на реке.

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые находятся на кочке. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того, как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.

Татарская народная игра «Татарский плетень»

Цель: учить совместным действиям; развивать умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры: одна подгруппа детей стоит вдоль зала, на расстоянии 1 шага друг от друга, берется за руки и поднимает их над головой, произносит слова:

“Вейся, ты вейся, капуста моя!

Вейся, ты вейся, вилок моя!

Как мне капусте не виться,

Как мне вилоквой не свиться!”.

Дети второй подгруппы, взявшись за руки, бегут змейкой вокруг игроков первой подгруппы. Методические указания: игроков первой подгруппы задевать нельзя.

Затем подгруппы меняются. (Повторить по 2 раза)

Мордовская народная игра «Бег по стволу»

Цель: закрепить навык равновесия; ходьба и бег с меняющимся темпом движения.

Ход игры: Произносятся слова:

“Белая береза,
Чёрная роза,
Ландыш душистый,
Одуванчик пушистый,
Колокольчик голубой.
Поворачивай! Не стой!”

Дети поточно идут по бревну (гимнастической скамейке), всё ускоряя темп движения, затем бегут по скамейке в быстром темпе, замедляя темп, переходят на ходьбу и постепенно останавливаются. (Повторить игру 2-3 раза)

Методические указания: не толкаться, соблюдать дистанцию.

Русская народная игра «Игровая»

Цель: Развивать у детей умение действовать по сигналу, самостоятельному выбору движений, упражнять в построении в круг, ходьбе со сменой направления.

Ход игры: Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

У дядюшки Трифона
Было семеро детей,
Семеро сыновей:
Они не пили, не ели,
Друг на друга смотрели.
Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

Правила игры: При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

Русская народная игра «Лошадки»

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге с высоким подниманием коленей, ходьбе, умению играть в коллективе.

Ход игры: Играющие разбегаются по всей площадке и на сигнал педагога "Лошадки" бегут, высоко поднимая колени. На сигнал "Кучер" -

обычная ходьба. Ходьба и бег чередуются. Воспитатель может повторить один и тот же сигнал подряд.

Художественное слово:

Гоп-гоп! Ну, скачи в галоп!

Ты лети, конь, скоро-скоро

Через реки, через горы!

Все-таки в галоп - гоп-гоп!

Трух-трух! Рысью, милый друг!

Ведь сдержать-то станет силы, -

Рысью-рысью, конь мой милый!

Трух-трух! Не споткнись, мой друг!

Правила игры: Бежать можно только после слова «догоняет».

Русская народная игра «Скакалка»

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в прыжках на двух ногах, умению играть в коллективе.

Ход игры: Один из играющих берет веревку и раскручивает ее. Низко от земли. Остальные прыгают через веревку: чем выше, тем больше будет доход и богатство.

Перед началом игры говорят следующие слова:

Чтоб был долог колосок,

Чтобы вырос лен высок,

Прыгайте как можно выше.

Можно прыгать выше крыши.

Правила игры:

Кто задел за скакалку, выбывает из игры.

Русская народная игра «Мороз красный нос»

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, выдержке. Упражнять в ходьбе и беге.

Ход игры: На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий - Мороз-Красный нос.

Он говорит:

Я Мороз-Красный нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После этого дети перебегают через площадку в другой дом.

Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего. *Правила игры:* Бежать можно только после слова «мороз». «Замороженным» игрокам не сходить с места.

Русская народная игра «Бабка Ёжка»

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, прыжках на одной ноге, умению играть в коллективе.

Ход игры: Дети образуют круг. В середину круга встает водящий — Бабка Ёжка, в руках у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят ее:

Бабка Ёжка - Костяная Ножка

С печки упала, Ногу сломала,

А потом и говорит:

У меня нога болит.

Пошла она на улицу -

Раздавила курицу.

Пошла на базар –

Раздавила самовар.

Бабка Ёжка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется — тот «заколдован» и замирает.

Правила игры: «Заколдованный» стоит на месте. Выбирается другой водящий, когда «заколдованных» станет много.

Русская народная игра «Два Мороза»

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, выдержке. Упражнять в ходьбе и беге.

Ход игры: На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки с противоположных сторон встают два водящих мороза - Мороз-Красный нос и Мороз - Синий нос.

говорят:

Мы два брата молодые, Два Мороза Удалые

Я Мороз-Красный нос, Я Мороз – Синий нос,

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Морозы догоняют их и стараются заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают других водящих. *Правила игры:* Бежать можно только после слова «мороз», «замороженным» игрокам не сходить с места.

Русская народная игра «Хлоп! Хлоп! Убегай!»

Цель: Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в беге.

Ход игры: Играющие ходят по игровой площадке — собирают на лугу цветы, плетут венки, ловят бабочек и т. д. Несколько детей выполняют роль лошадок, которые в стороне щиплют травку. После слов ведущего:

«Хлоп, хлоп, убегай,

Тебя кони стопчут»

несколько игроков

произносят:

«А я коней не боюсь,

По дороге прокачусь!»

и начинают скакать на палочках, подражая лошадкам и стараясь поймать детей, гуляющих на лугу.

Правила игры: Убегать можно лишь после слова «прокачусь»; тот ребенок, которого настигнет лошадка, на время выбывает из игры.

Русская народная игра «Жмурки»

Цель: Развивать умение действовать по сигналу, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

Ход игры: Дети выбирают одного участника, накладывают ему на глаза повязку. По данному сигналу, участвующие в игре, бросаются в разные стороны, а ребенок с повязкой на глазах, стоящий посередине места для игры старается поймать кого-нибудь из бегущих.

Попавшийся меняется с ним ролями, т. е. ему накладывают повязку на глаза и он становится «жмуркой».

Правила: Дети должны во время бега все-таки следить, чтобы тот из них, у которого глаза завязаны, не наткнулся на какой-нибудь предмет; при виде опасности они предупреждают криком: "огонь"!

Варианты: Игра может проводиться с колокольчиком, который дети передают друг другу.

Башкирская игра «Конное состязание»

Цель: развитие быстроты; согласованность в движениях;
- соревновательный момент.

Ход игры: игроки встают парами друг за другом на одной линии. Игрок “конь” вытягивает руки назад – вниз и берет за руки “наездника”. По команде пары бегут до финиша, затем меняются (повторить 3-4 раза).

Методические указания: пары бегут прямо, не пересекая дорогу другим, не тянуть сильно “наездника”.

Русская народная игра «В ногу»

Цель: Развивать, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в метании.

Ход игры: Дети делятся на две равные по числу команды. Вдоль одной из линий чертятся круги диаметром около 30-ти сантиметров, согласно количеству игроков одной команды. После этого, игроки одной команды строятся шеренгой по линии, поставив одну ногу в нарисованный круг. Игроки противоположной команды стоят напротив, на определенном, заранее установленном расстоянии. Их задача попасть мягкими мячами в игроков команды-соперницы. Игра длится по количеству установленных бросков (например, по 5), после чего команды меняются местами. За каждое попадание можно начислять баллы. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

Правила: Во время игры запрещается бросать мяч в лицо, а игрокам, находящимся в кругах, отрывать ногу, находящуюся в кругу от земли.

Русская народная игра «Ястреб»

Цель: Развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей в беге в различных направлениях, построению парами.

Ход игры: Дети бросают меж собою жребий. Выбираемый по жребию представляет ястреба. Остальные дети берутся за руки и становятся парами, образуя несколько рядов.

Впереди всех помещается ястреб, который может смотреть только вперед и не смеет оглядываться. По данному сигналу, пары внезапно отделяются друг от друга и бросаются бегом в различные стороны, в это время ястреб догоняет их, стараясь кого-нибудь поймать. Потерпевший, т. е. очутившийся в когтях ястреба, меняется с ним ролями.

Варианты: Дети во время бега стремятся бросить в ястреба платок, если они попадают в него, он считается «заколдованным» и из детей выбирается на его место другой.

Русская народная игра «Бубенцы»

Цель: Развивать умение действовать по сигналу, внимание, упражнять детей ориентироваться в пространстве по слуховому восприятию, построению в круг, хороводному движению.

Ход игры: Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами.

Все дети говорят:

Трынцы - брынцы, бубенцы,

Раззвонились удалцы:

Диги-диги-диги-дон,

Отгадай, откуда звон!

После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока.

Правила: Ловить начинать только после слов «Звон!». Игрок, которого ловят, не должен выбегать за пределы круга.

Варианты: Дети, образующие круг, могут водить хоровод.

Русская народная игра «Матушка Весна»

Цель: Развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей ходьбе, построению в круг.

Ход игры: Выбирается Весна. Двое детей зелеными ветками или гирляндой образуют ворота.

Все дети говорят:

Идет матушка-весна,

Отворяйте ворота.

Первый март пришел,

Всех детей провел;

А за ним и апрель

Отворил окно и дверь;

А уж как пришел май –

Сколько хочешь, гуляй!

Весна ведет за собой цепочкой всех детей в ворота и заводит в круг.

Правила: Не размыкать цепочку

Русская народная игра «Пирог»

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге, умению играть в коллективе.

Ход игры: Играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга. Между ними садится «пирог» (на него надета шапочка). Все дружно начинают расхваливать «пирог»:

Вот он, какой высоконький,

Вот он, какой мякошенький,

Вот он, какой широконыйкий.

Режь его да ешь!

После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу». Кто быстрее добежит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной из команд.

Русская народная игра «Цепи кованные»

Цель: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в построению в две шеренги, беге.

Ход игры: Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15 – 20 м. Одна шеренга детей кричит:

- Цепи, цепи, разбейте нас!

Кем из нас? – отвечает другая

- Стёпой! - отвечает первая

Ребёнок, чьё имя назвали, разбегается и старается разбить вторую шеренгу (целится в сцепленные руки). Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встаёт в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков.

Русская народная игра «Салки»

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в прыжках на одной ноге, с продвижением, умению играть в коллективе.

Ход игры: Дети расходятся по площадке, останавливаются и закрывают глаза. Руки у всех за спиной. Водящий незаметно для других кладет одному из них в руку какой-нибудь предмет. На слова «Раз, два, три, смотри!» дети открывают глаза. Тот, которому достался предмет, поднимает руки вверх и говорит «Я — салка». Участники игры, прыгая на одной ноге, убегают от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет предмет, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я — салка!»

Игра повторяется.

Правила игры:

1. Если играющий устал, он может прыгать поочередно то на одной, то на другой ноге.
2. Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги.
3. Салка тоже должен прыгать на одной ноге.

Башкирская игра «Ласточки и ястребы»

Цель: развивать внимание; упражнять в быстром беге; развивать ориентировку в пространстве, внимание.

Ход игры: игроки делятся на 2 команды и становятся в два ряда спиной друг к другу. В одном ряду – “ястребы”, в другом – “ласточки”. Ведущий называет одну из команд. Та команда, которую назвали, догоняет другую. Пойманные становятся пленниками ловящих. Выигрывает та команда, в которой к концу игры оказывается больше игроков.

Методические указания: внимательно слушать водящего, убегая, стараться не наталкиваться друг на друга (повторить 3-5 раз).

Русская народная игра «Ткачиха»

Цель: Развивать, ловкость, выдержку, координацию движений. Упражнять детей в ходьбе, беге.

Ход игры: Две шеренги, плотно переплетаясь руками, стоят напротив друг к другу лицом. Посередине коридора будут бегать 2 «челнока» навстречу друг другу по правой стороне коридора каждый. По команде все начинают петь речитатив:

Я весёлая ткачиха,
Ткать умею лихо, лихо.
Ай, лю - ли, ай, лю -ли,
Ткать умею лихо, лихо!

Шеренги ровными стенками сближаются и расходятся, ткут, в это время "челноки" должны проскочить. Если не успевают, то "заткали ниточку" (плохо ткут). Когда «челноки» пробежали, присоединяются к «деревне» встают в шеренгу.

Правила игры: «Челноки» не должны наталкиваться друг на друга.

Русская народная игра «Медведь»

Цель: Развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей в беге в различных направлениях, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

Ход игры: Участники игры по жребию выбирают одного товарища, которому поручают роль медведя. На одной из сторон пространства, отведенного для игры, ограничивается чертой небольшое место, служащее медведю берлогой. По сигналу, дети бросаются бегом из одного конца двора в противоположный, причем «медведь», догоняет их, стараясь прикоснуться к одному из них рукой, т. е. «осалить». «Осаленный» также становится «медведем» и уводится в берлогу. Игра продолжается в таком порядке до тех пор, пока «медведей» не станет больше, чем оставшихся участников игры.

Правила: По мере увеличения числа помощников «медведя», все они выходят вместе с ним на добычу, устанавливаются в ряд, причем только находящиеся по краям имеют право ловить играющих. Действовать надо только по сигналу.

Русская народная игра «Горелочки с платочком»

Цель: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге.

Ход игры: Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек.

Все хором:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Посмотри на небо,

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три!

Последняя пара беги!

Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший “горит”, т. е. водит.

Русская народная игра «Хромая лиса»

Цель: Упражнять детей в беге по кругу, прыжкам на одной ноге.

Ход игры: Дети выбирают «Хромую лису». На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров, в который входят все дети, кроме «лисы». По данному сигналу дети бросаются бегом по кругу, а лиса в это время скачет на одной ноге и старается во чтобы то ни стало прикоснуться к кому-то из бегущих рукой. Лишь только ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегущим детям, потерпевший же принимает на себя роль «лисы». Дети играют до тех пор, пока все не перебиваются в роли хромой лисы; игру, однако, можно прекратить раньше, при первом появлении признаков утомления.

Правила: Дети, вошедшие внутрь круга, должны, бегать лишь в нем и не выходить за очерченную линию, кроме того, участвующий, избранный лисой, должен бегать лишь на одной ноге.

Игра «Золотые ворота»

Цель: совершенствовать легкий бег, развивать ловкость.

Ход игры: Участники игры делятся на тех, кто стоит в кругу, подняв сомкнутые руки. И тех, кто через эти ворота пробегают цепочкой (или по одному).

Стоящие поют:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается,

Второй – запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

«Ворота» закрываются и «ловят» того, кто остался в них. Оказавшиеся внутри круга, берутся за руки с образующими круг, увеличивая «ворота».

Заключение

Игра формирует навыки сотрудничества (коммуникативные универсальные действия): умения договариваться, приходить к компромиссному решению проблемы, умению уступать и убеждать, способность брать на себя инициативу, осуществлять взаимный контроль и взаимную помощь. Коммуникативные действия обеспечивают социальную компетентность и учет позиции других людей, партнера по общению или деятельности, умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми.

На этапах планирования и осуществления деятельности по решению проблемы, групповые игры помогают выяснить опасения участников проекта, выявить способы преодоления страха, преград и также способствуют формированию универсальных учебных действий.

Если привычной и желанной формой деятельности для ребенка является игра, значит надо использовать эту форму организации деятельности для обучения, применив игровую форму организации деятельности обучающихся для достижения образовательных целей. Таким образом, мотивационный потенциал игры будет направлен на более эффективное освоение образовательной программы. А роль мотивации в успешном обучении трудно переоценить. Развитие пытливости, любознательности каждого ребёнка, воспитание любви к познавательной деятельности является важной задачей, стоящей перед детским учреждением и педагогом. А игра способствует повышению мотивации к обучению, активизирует творческий потенциал, обеспечивает детей необходимой информацией, формируя при этом универсальные учебные действия – «умение учиться».

Психологи настоятельно рекомендуют взрослым как можно чаще участвовать с детьми в игровом процессе.

В совместных играх ребёнок учится вести себя, перенимает образец поведения, старается «подтянуться» до уровня взрослого.

Чем больше времени мы проводим с нашими детьми, тем лучше мы понимаем их, а они - нас.

Хочется закончить своё рассуждение о роли игры в жизни ребёнка словами известных педагогов:

«Для детей игра имеет исключительное значение: игра для них - учёба, игра для них - труд, игра для них - средство воспитания, игра- способ познания окружающего» - Н.К.Крупская,

«Каждый ребёнок – маленький исследователь, с радостью и удивлением открывающий для себя окружающий мир. Задача взрослых, родителей и педагогов - помочь ему сохранить стремление к познанию, удовлетворить детскую потребность в активной деятельности, дать ему пищу для ума» - В.П.Новикова.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абдульменова З.З. Игра - способ развития пытливости и любознательности // Начальная школа. 2003. № 11.
2. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. - Вопросы психологии, 1975, №2.
3. Пиаже Ж. Символическая игра // Игра, ее роль в развитии. - Нью-Йорк, 1976 г.
4. Баршай В.М. Активные игры для детей. Феникс, 2001 г.
5. Хут С., Бхавнани Р. Предсказание игры // Игра, ее роль в развитии. - Нью-Йорк, 1976 г.
6. Зайцева О.В., Карпова Е.В. На досуге. Игры в школе, дома. Во дворе. Ярославль, 1997 г.
7. Степанова О.А. Научно-методические подходы к использованию игры в педагогической работе с младшими школьниками // Начальная школа плюс До и После. 2003. №8 - 80 с
8. Хут С. Исследование и детская игра. (1966) // Игра, ее роль в развитии. - Нью-Йорк, 1976 г.
9. Сиденко А. Игровой подход в обучении // Народное образование. 2000, №8 - 352 с. Северо-запада России. Выпуск 7. Тенденции в развитии и модернизации современного образования СПб, 2004.
10. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М: Педагогика, 2004 // О.А.Степанова. О.А.Игровая школа мышления Москва, 2003

