

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ПОЧИНКОВСКИЙ ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР»**

Принято на заседании
педагогического совета
протокол № 03 от 15.03.2024



**Методические рекомендации
по проведению подвижных игр и эстафет в
летних туристических походах и спортивно-
массовых мероприятий в летний
оздоровительный период**

(для руководителей прогулочных групп, руководителей
«дворовой практики» и учителей физкультуры)

Выполнил:
Н. В. Карягина,
педагог-организатор

**Починки
2024**

Методические рекомендации по проведению подвижных игр и эстафет в летних туристических походах и спортивно-массовых мероприятиях в летний оздоровительный период

Игра - относительно самостоятельная деятельность детей и взрослых. Она удовлетворяет потребность людей в отдыхе, развлечении, познании, развитии духовных и физических сил.

Подвижная игра относится к тем проявлениям игровой деятельности, в которых ярко выражена роль движений. Для подвижной игры характерны активные творческие двигательные действия, мотивированные сюжетом. Эти действия частично ограничиваются правилами, направленными на преодоление различных трудностей на пути к достижению поставленной цели. В педагогической практике используются коллективные и индивидуальные подвижные игры, а также игры, относящиеся к спортивной деятельности.

Коллективные подвижные игры - это игры, в которых одновременно участвуют как небольшие Группы участников, так и целые классы или спортивные секции, и небольшое количество играющих.

Индивидуальные подвижные игры обычно создаются и организуются детьми. В таких играх, каждый может наметить свои планы, устанавливать для себя условия и правила, а пожеланию и изменять их, и избирать задуманные действия.

Игры, подводящие к спортивной деятельности - это систематически организуемые и способствующие успешному овладению учащимися элементами в отдельных видах спорта. Подвижные игры являются одним из вспомогательных средств в занятиях спортом.

Положительно сказывается на усвоении занимающимися отдельных спортивно-технических приёмов в сочетании с тактическими действиями, а также подтверждает, что занятия подвижными играми содействуют воспитанию воли, выдержки, дисциплинированности и других качеств необходимых каждому человеку для достижения успехов в жизни.

Такую несколько общую характеристику вспомогательного значения подвижных игр в занятиях спортом необходимо дополнить замечаниями. Они касаются своеобразия задач, особенностей подбора и проведения подвижных игр применительно к специфике занятий гимнастикой, лёгкой атлетикой, лыжной подготовкой и спортивными играми. Содержание Подвижной игры составляют её сюжет, правила и двигательные действия. Содержание исходит из опыта человека, передающегося от поколения к поколению.,

Сюжет игры определяет цель действий играющих, характер развития игрового конфликта. Он заимствуется из окружающей действительности, образно отражает её действиями, создаётся специально, исходя из задач физического воспитания, в виде схемы противоборства при различных взаимодействиях играющих. Сюжет игры не

только оживляет целостные действия играющих, но и придаёт отдельным приёмам техники и элементам техники целеустремлённость, делает игру увлекательной.

Правила - обязательные требования для участников игры. Они обуславливают расположение и перемещение игроков, уточняют характер поведения, права и обязанности играющих, определяют способы ведения игры, приёмы и условия учёта её результатов, исключительным проявлением творческой активности и инициативы, играющих в рамках правил игры.

Двигательные действия в подвижных играх очень разнообразны. Они могут быть подражательные, образно-творческими, ритмическими, в виде двигательных задач, требующих проявления ловкости, быстроты, силы и др.

В играх могут встречаться короткие перебежки с внезапным изменением направления и задержками движения, различные метания на дальность и в цель, преодоление препятствий прыжком, сопротивлением силой, действия, требующие умения применять разнообразные движения, приобретённые в процессе специальной физической подготовки и др. Все эти действия выполняются в самых различных комбинациях и сочетаниях.

Оздоровительные задачи подвижных игр.

При правильной организации занятий с учётом возрастных особенностей и физической подготовленности занимающихся, подвижные игры оказывают благоприятное влияние на рост развитие и укрепление костно-связочного аппарата, мышечной системы, правильной осанки и др.

Большое значение приобретают подвижные игры, вовлекающие в разнообразную динамическую работу различные крупные и мелкие мышцы тела, игры увеличивают подвижность в суставах. Под воздействием физических упражнений, применяемых в играх, активизируются все виды обмена веществ.

При занятиях играми необходимо следить за тем, чтобы физические нагрузки были оптимальными. При систематических занятиях играми можно допускать интенсивные нагрузки, чтобы организм приспособился к ним. Однако не нужно доводить до переутомления.

Предпочтительны игры с активными, энергичными, многократно повторяющимися» двигательными действиями, но не связанные с длительными силовыми напряжениями. Именно поэтому в играх не должно быть чрезмерного мышечного напряжения.

Подвижные игры должны положительно влиять на нервную систему занимающихся, должны оптимально дозировать нагрузку на память и внимание, строить игру так, чтобы вызывать у занимающихся положительный заряд.

Плохая организация игры ведёт к проявлению отрицательных эмоций, нарушает нормальное течение нервных процессов, у учащихся может возникнуть стресс.

Подвижные игры должны иметь строгие и чёткие правила, и устранять излишнее возбуждение. Очень ценно круглогодичное проведение подвижных игр на свежем воздухе.

Подвижные игры - хороший активный отдых после длительной умственной деятельности. Подвижные игры применяются и в специальных лечебных целях при восстановлении здоровья больных детей. Функциональный и эмоциональный подъём, возникающий у детей в процессе игры, оказывает на них оздоравливающее воздействие.

Образовательные задачи подвижных игр.

Игра оказывает большое значение на формирование личности: это такая сознательная деятельность, в которой проявляется и развивается умение анализировать, сопоставлять, обобщать и делать выводы. Занятие играми способствует развитию у детей способностей к действиям, которые имеют значение в повседневной деятельности.

Правила и двигательные действия подвижной игры создают у играющих верное представление о поведении в реальной жизни. Подвижные

игры могут положительно влиять на умственное развитие.

Образовательное значение имеют игры, по структуре и характеру движений подобные двигательным действиям, которые изучают во время занятий гимнастикой, спортивными играми, лыжной подготовкой и др. Элементарные двигательные навыки, приобретаемые в игре, облегчают обучение. Игровой метод особенно рекомендуется на начальном освоении знаний. Подвижные игры развивают способность адекватно оценивать пространственные и временные отношения, одновременно воспринимать многое и реагировать на восприятие. Также важны игры с мелкими предметами, они повышают кожно-тактильную и мышечно-двигательную чувствительность, совершенствуя двигательную функцию рук и пальцев, что имеет большое значение для младших классов. При проведении подвижных игр, необходимо сочетать фронтальный и групповой методы, показать ученикам игры с небольшим составом участников.

В подвижных играх участникам приходится исполнять различные роли: водящего, судьи, помощника судьи, организатора игры, что развивает у них организаторские способности.

Воспитательные задачи подвижных игр. Подвижные игры способствуют воспитанию физических качеств: быстроты, ловкости, выносливости, гибкости, эти физические качества развиваются в комплексе. Большинство подвижных игр требуют от участников быстроты. Постоянно изменяющаяся обстановка в игре, быстрый переход участников от одних движений к другим способствуют развитию ловкости.

Для воспитания силы хорошо использовать игры, требующие проявления умеренных нагрузок, кратковременных скоростно-силовых действий.

Игры с многократными повторениями направленных движений с постоянной двигательной активностью, что вызывает значительные затраты сил и энергии, способствует развитию выносливости. Совершенствование гибкости происходит в играх связанных с частым изменением направления движения. Увлекательный игровой сюжет вызывает у участников положительные эмоции и побуждает их к тому, чтобы они с неослабевающей активностью многократно проделывали те или иные приёмы, проявляя необходимые волевые качества и физические способности. Подвижная и фа, требующая творческого подхода, всегда будет интересной и привлекательной для её участников. Соревновательный характер коллективных подвижных игр может активизировать действия игроков, вызывать проявление решительности, мужества и упорства в достижении цели. В коллективной подвижной игре каждый участник наглядно убеждается в преимуществах общих, дружных усилий, направленных на преодоление препятствий и достижение общей цели. Руководитель должен уметь правильно распределить игровые роли в коллективе, чтобы приучать играющих к взаимоуважению во время совместного выполнения игровых действий, к ответственности за свои поступки.

Подвижные игры носят коллективный характер. Мнение сверстников оказывает большое внимание на поведение каждого игрока. В зависимости от качества выполнения роли тот или иной участник может заслужить поощрение или наоборот, так дети приучаются к деятельности в коллективе.

Игре свойственны противодействия одного игрока другому, одной команды другой, когда возникают самые разнообразные задачи, требующие мгновенного разрешения. Для этого необходимо оценить в кратчайшие сроки обстановку, выбрать правильное действие и выполнить его. Так подвижные игры - способствуют самопознанию. Оздоровительные, воспитательные и образовательные задачи надо решать в комплексе, только в таком случае каждая подвижная игра будет эффективным средством разностороннего физического воспитания детей и подростков.

Подготовка к проведению игры.

Подготовка к проведению игры важна в тех случаях, когда игра предлагается впервые и педагог не в состоянии предвидеть всех ситуаций, которые могут случиться в ходе ее.

Выбор игры в первую очередь зависит от общих задач урока, при постановке которых основными критериями являются возрастные особенности детей, их развитие, физическая подготовка. При выборе игры необходимо учитывать форму занятий (урок, перемена, праздник, прогулка).

Урок и перемена ограничены по времени, задачи и содержание игр на перемене иные, на празднике используются в основном массовые игры и аттракционы, в которых могут принимать участие дети разного возраста и разной физической подготовленности.

Выбор игры зависит от места её проведения. В небольшом узком зале или коридоре проводятся игры с линейным построением, игры в которых участвуют по

очереди. В большом спортивном зале или на площадке хорошо проводить игры с бегом, метанием мяча, с элементами спортивных игр.

При организации игр на улице надо учитывать состояние погоды. Если температура на улице низкая, выбираются игры с активным действием участников; Нельзя использовать игры, в которых приходится долго стоять, ожидая своей очереди. Наличие пособий и инвентаря влияет на выбор игры. Руководитель использует игры из программ, сборников и других источников.

Подготовка площадки для игры.

Если подвижная игра проводится на воздухе, то надо подобрать ровную площадку. Форма площадки предпочтительно, прямоугольная, не менее восьми метров в ширину и двенадцати - в длину. На расстоянии двух метров от поля можно поставить несколько скамеек. Площадка ограничивается лицевыми и боковыми линиями, проводится поперечная черта, делящая её пополам. По углам ставятся флажки. Линии принято размечать меловой краской на травяной площадке.

Площадку для зимних игр надо расчистить от снега или утрамбовать, а по краям соорудить снежный вал. Иногда площадку посыпают песком. Перед началом игры в помещении руководитель должен проследить, чтобы в зале не было посторонних предметов, мешающих движению игроков. Оконные стёкла и лампы нужно закрыть сеткой.

Если руководитель планирует провести игру на местности, он заранее хорошо знакомится с ней и размечает условные границы для игры. Места для игр подготавливают учащиеся совместно с руководителем. Если разметка требует много времени, это делается заранее, до начала игры. Простую разметку можно сделать одновременно с объяснением правил игры или до её начала, а рассказ сопровождать показом отмеченных границ. Если игра проводится часто, то можно сделать постоянную разметку.

Подготовка инвентаря для подвижных игр.

Подвижная игра должна обеспечиваться соответственным инвентарём. Это флажки, цветные повязки, мячи различных размеров, палки, кегли, обручи, скакалки и так далее.

Инвентарь должен быть ярким, заметным в игре, что очень важно для играющих. Количество предусматривать заранее. Инвентарь удобнее хранить рядом с местом проведения игр. Руководитель поддерживает в должном состоянии и приводит в порядок: Можно привлекать учащихся к ремонту и изготовлению

простейшего инвентаря.

Участники получают инвентарь и расставляют его на площадке после того, как объяснили им правила игры.

Предварительный анализ игры.

Перед тем как проводить игру, руководитель должен продумать процесс игры и предусмотреть все возможные ситуации, возникающие по ходу игры.

Особенно необходимо предусмотреть и предотвратить возможные нежелательные явления. Руководитель, хорошо знающий данный коллектив играющих, предварительно намечает роли игроков, продумывает, как

вовлечь в игру слабых и пассивных игроков.

Для проведения некоторых игр он заранее выбирает себе помощников, определяет их функции и, если это необходимо, даёт возможность им подготовиться. Помощники первыми знакомятся с правилами игры и местом её проведения.

Размещение играющих и место руководителя при объяснен и и игры.

Прежде чем начать объяснение игры, необходимо разместить участников, чтобы они хорошо видели руководителя и слышали рассказ. Если игра проводится в круге, то объяснение происходит в том же круговом построении. Руководитель занимает место не в центре круга, а в ряду играющих, или, при большом количестве играющих, немного впереди них.

Нельзя становиться в центре круга, так как половина играющих окажется за спиной руководителя. Если играющие разделены на две команды и построены одна против другой на большом расстоянии, то для объяснения надо сблизить команды, а затем дать команду отойти к границам. В этом случае руководитель, объясняя игру, становится между играющими в середине площадки, у боковой границы и обращается то к одной, то к другой команде. Если игра начинается с движения в рассыпную, можно построить играющих в шеренгу, когда их немного, или сгруппировать возле себя, но так, чтобы все хорошо видели и слышали руководителя. Следует помнить, что изложение игры надо сопровождать показом. Наглядность лучше помогает понять игру, и после объяснения у участников не возникает вопросов.

При объяснении игры нельзя ставить детей лицом к солнцу или окнам. Руководитель должен стоять на видном месте или, в крайнем случае, лицом к свету, но так, чтобы видеть всех участников и контролировать их поведение.

При организации в младших классах игр с речитативом текст или слова, произносимые во время игры, разучиваются заранее. При этом руководитель обращает внимание на правильное произношение всех слов, на то, чтобы ученики произносили слова громко, выразительно, но не крикливо.

Объяснение игры.

Правильное объяснение игры в значительной степени влияет на её успех. Прежде чем начать игру, руководитель обязан ясно представить себе её содержание, предварительно разобрать её и только после этого приступить к объяснению.

Рассказ должен быть кратким - затянутое объяснение может помешать восприятию игры. Исключение составляют игры в младших классах, которые

можно объяснять в сказочной, увлекательной форме. Рассказ должен быть логичным, последовательным.

Любую игру следует объяснять примерно по такой схеме:

1. Название игры;
2. роли играющих и их расположение на площадке;
3. содержание игры;
4. цель игры;
5. правила игры.

Рассказывая о ходе игры, руководитель коснётся правил. Рассказ не должен быть монотонным, желательно выделять' голосом важные игровые моменты. В рассказе не следует употреблять сложные термины, а новые понятия необходимо объяснять.

Если содержание игры позволяет использовать метод сочетания показа с рассказом, то его обязательно надо использовать. Руководитель должен обращать внимание на настроение учащихся: если они отвлекаются, надо сократить объяснение или оживить его. Содержание игры подробно объясняется только тогда, когда учащиеся играют в неё впервые. В этом случае, для того чтобы убедиться, понятна ли игра, руководитель спрашивает у одного - двух учащихся о её содержании и правилах, после чего начинает игру. При повторении игры следует только напомнить основное содержание и пояснить дополнительные правила и приёмы. К восстановлению игры в памяти лучше всего привлекать самих учащихся.

Распределение на команды и выделение водящих.

Среди многих организаторов и ведущих игр, существует тенденция назначать капитана команды или предоставлять возможность командам делать выбор самим. Но, во-первых, в случае назначения дети подозревают наличие любимчиков, независимо от того, справедливо это или нет. Во- вторых, команды могут выбрать лидера, потому что он самый сильный в их группе. Руководитель должен установить такой порядок, чтобы каждый участник был водящим поочерёдно.

1. Выбор водящего по назначению руководителя.

Руководитель назначает водящего, учитывая его роль в игре. Это помогает быстро выбрать наиболее подходящего водящего, но при таком способе подавляется инициатива играющих. Назначается водящий в том случае, когда дети не знакомы друг с другом, или у руководителя мало времени, или надо назначить водящим намеченного участника с воспитательной целью. При назначении водящего руководитель должен кратко объяснить свой выбор, чтобы участники не подозревали его в пристрастном отношении к отдельным игрокам.

2. Выбор водящего по жребью.

Жребий может быть произведён путём расчёта, метания и др. способом. При выборе способа расчёта дети становятся в круг и начинают произносить какую-либо считалку. Способ считалки не требует много времени, и им обычно пользуются в играх, проводимых после уроков. Считалки с осмысленным текстом помогают развить речь у детей.

а) Для определения водящего по жребью можно и тянуться на палке.

Участник берёт палку снизу, выше берётся рукой второй игрок, ещё выше

- третий. Водящим становится тот, кто возьмёт палку за верхний конец и удержит её или покроет палку сверху ладонью.

б) Организатор игры или один из игроков зажимает несколько соломок в кулаке. Он держит их таким образом, чтобы остальные игроки не могли догадаться, какая из них короче. Вытянувший короткую, становится или водящим, или начинающим, или лидером одной из команд. Для того чтобы набрать, организатор игры подбирает равное количество коротких и длинных соломинок.

в) Организатор игры или один из игроков, или капитан команды держит обе руки за спиной, сжатыми в кулак, вне поля. Другие игроки объявляют о чётном или нечётном количестве пальцев. Организатор может разрешить каждому игроку посмотреть число отогнутых пальцев после того, как выпадет его жребий, а затем изменить их количество для другого игрока.

г) При жребии можно применять метания. Водит тот, кто дальше всех бросит палку, камень, мяч и т. д. Этот способ требует много времени. Им можно воспользоваться при проведении игр на открытом воздухе во внеурочное время.

3. Один из наиболее удачных способов - выделение водящего по выбору играющих. Этот способ хорош в педагогическом отношении, он позволяет выявить коллективное желание детей, ■ которые обычно наиболее достойны водящих.

Однако в игре с мало организованными детьми этот способ трудно применить, так как водящих часто выбирают не по заслугам, а под нажимом сильных, настойчивых детей. Руководитель может порекомендовать детям выбирать тех, кто лучше бегают, прыгают, попадает в цель и т. д.

1. Установить очередность в выборе водящего. чтобы каждый участник побывал в данной роли. Это содействует воспитанию организаторских навыков и активности.
2. Можно назначить водящего по результатам предыдущих игр. Водящим становится тот игрок, оказавшийся в предыдущей игре наиболее ловким, быстрым и т. д. Об этом надо сообщить участникам заранее, чтобы они стремились проявлять в играх необходимые качества.

Отрицательной стороной этого способа является то, что в роли водящего не смогут быть слабые и менее ловкие дети. В играх, в которых требуется ответственный выбор начала игры, члена команды или лидера команды, он может быть осуществлён игроком, подбрасывающим монету и определяющим результаты выбора в каждом отдельном случае.

Все способы выбора водящих чередуются в зависимости от поставленной задачи, условий занятий, характера игры, количества играющих и их настроения.

Распределение на команды.

Распределение на команды также может проводиться различными способами.

1. Руководитель распределяет играющих на команды по своему усмотрению, в случаях, когда можно составить равные по силам команды. Такой способ чаще всего применяют при проведении сложных подвижных и спортивных игр в старших классах. Активного участия в составлении команд играющие не принимают.

2. Другой способ распределения играющих на команды состоит в

построении учащихся в шеренгу и расчёте на первый - второй, первые номера

составят одну команду, вторые - другую. Таким же способом составляют и несколько команд.

Подобное распределение целесообразно для урока, так как он ограничен по

времени, его недостаток в том, что команды не всегда получаются равными по силам.

1. Можно разделить играющих на команды путём фигурной маршировки или расчёта движущей колонны. В каждой шеренге должно быть столько человек, сколько команд требуется для игры. Для этого способа не нужно много времени! однако состав команд бывает случайным и часто не равный по силам.
2. Используется и способ разделения команд по сговору. В этом случае дети выбирают капитанов, разделившись на пары, сговариваются, кто кем будет, а капитаны выбирают их по названиям. При таком распределении команды почти всегда равны по силам.

Этот способ очень любим, поскольку он сам - своеобразная игра. Однако его недостаток в невозможности применения на уроках, он занимает много времени.

5. Способ разделения по назначению капитанов. Игроки выбирают двух капитанов, которые в свою очередь, набирают игроков в свою команду. Быстрый способ, и команды бывают в основном равны по силам. Отрицательная сторона этого

способа состоит в том, что слабых игроков капитаны берут неохотно, что часто приводит к обидам и ссорам среди играющих. Чтобы избежать неприятных ситуаций, рекомендуется, не доводить выбор до конца и разделить оставшихся путём расчёта. Способ по назначению капитанов следует применять только в играх с участием старшего школьного возраста, которые смогут правильно оценить силы капитанов.

Наблюдение за процессом игры и поведением играющих.

Руководство игрой имеет исключительно важное значение для решения поставленных руководителем оздоровительных, образовательных и воспитательных задач. Усвоение детьми игры и поведение играющих, также зависит от правильного руководства.

Игра должна начинаться организованно и своевременно, по условному сигналу. Условные сигналы и команды лучше чередовать в целях упражнения детей в точности и быстроте двигательной реакции. Руководитель заранее предупреждает детей о выбранном им сигнале и даёт его только после того, как убедится в том, что все игроки поняли содержание игры и заняли свои места. Начиная игру, руководитель не должен допускать задержек, это снижает интерес участников, уменьшает готовность детей к игре. После того, как игра началась, руководитель должен внимательно следить за её ходом, за поведением играющих, делать поправки и замечания, не останавливая хода игры. Руководитель должен тактично обращаться со слабыми игроками и не требовать исполнения таких правил, которые могут привести к чувству подавленности или причинить вред. Надо терпеливо и настойчиво стремиться к тому, чтобы такие игроки постепенно приближались к общему уровню игровой подготовленности. Менее подготовленным полезно предложить дополнительные занятия.

Цель таких занятий - подведение отстающих учеников к общему среднему уровню подготовленности, они могут проводиться в одиночном порядке или в составе небольших групп. Хорошо изучив игру, дети сами могут создавать новые правила, дополняя уже существующие. Руководителю следует поддерживать их в этом.

Если подвижная игра отличается сложностью, руководитель сначала знакомит детей с основными правилами, а затем по ходу игры постепенно дополняет их. Игру нельзя останавливать криком, резкой командой, такое неожиданное окончание игры, непредвиденный ее конец могут вызвать отрицательную реакцию, неудовлетворение.

Очень важно умение руководителя завлечь детей игрой. Чтобы игра стала интересной, она должна соответствовать интересам и возможностям детей. Надо обращать внимание на желания детей и их настроение.

Наиболее важная задача руководителя - суметь войти в детский коллектив. Иногда руководитель может играть с ребятами. Это делается в тех случаях, когда надо показать отличный образец умения играть. Принимая участие в игре, он не только повышает интерес у играющих, но и показывает им, как лучше использовать отдельные приёмы, определённые тактические комбинации. Если руководитель замечает, что игра не интересна участникам, он должен выяснить причину этого.

Заранее, до проведения игры, руководитель учитывает наиболее опасные её моменты. Помогать руководителю могут дети, не участвующие в игре. В играх не должны присутствовать отрицательные эмоции, надо чтобы игра положительно влияла на нервную систему. Для этого необходимо избегать проявления в играх обиды, озлобления, страха и других нежелательных эмоций.

Играющих надо приучать к тому, чтобы они привыкали помогать друг другу лучше выполнять отдельные приёмы, а при встречах с "противниками" не допускать грубостей даже в самые острые моменты состязания. В согласованных совместных действиях необходимо поощрять инициативу каждого игрока. Надо научить играющих не теряться, если придётся переходить от нападения к защите. В подвижных играх с разделением на команды, в которых роли играющих могут быть различны, при повторных занятиях полезно менять обязанности игроков.

Педагогическая практика показывает, что дети школьного возраста с различными типами нервной деятельности могут проявлять себя в играх различно. Руководитель должен приучать детей к дисциплинированному поведению во время игры. Очень часто дисциплину нарушают несдержанные игроки.

Иногда в процессе игры дети пытаются прибегнуть к обману. Руководитель может допускать подобную тактику в ходе её. Игра является хорошим средством по преподнесению такого урока. Игроки должны осознать, что они будут исключены из игры, если их поймут на обмане.

Окончание игры и подведение итогов игры.

Правильная организация подвижной игры предусматривает не только правильное её проведение, но и своевременное окончание.

Преждевременное окончание игры нежелательно также, как и её затягивание. Длительность игры зависит от её характера, условий занятий и состава занимающихся.

Может окончание игры определяться по признакам утомления: рассеянность внимания, нарушение правил, неточность движения, недостаточное проявление настойчивости в достижении цели. При их появлении игру следует заканчивать.

Руководитель перед игрой может сообщить отведённое на неё время. Если игра командная, перед её началом желательно сообщить участникам количество повторений игры.

Форма занятий зависит от длительности игры: игра, проводимая на уроке физической культуры, ограничена во времени. Если же она проводится во внеурочное время, то может быть продолжительнее и в большей мере способствовать воспитанию выносливости у детей. Такая игра приучает учащихся к более высоким нагрузкам.

Подведение итогов игры, определение её результатов, выявление ошибок, неверных действий имеет большое значение. Перед объявлением результатов игры руководитель создаёт спокойную обстановку. Ни в коем случае нельзя допускать

пререканий и споров игроков с судьёй. Решение судьи не подлежит обсуждению. Объявлять результат игры надо кратко, чтобы приучать детей к правильной оценке действий и поступков. Если игра проводится впервые можно разобрать её подробнее, чтобы при повторном проведении было меньше ошибок.

При определении результатов игры учитываются не только быстрота, но и количество выполнений того или иного задания, о чём участники предупреждаются заранее. Руководителем оценивается знание правил и их соблюдение. Руководитель оценивает допущенные ошибки, которые могут быть условно поделены на мелкие и существенные. К мелким можно отнести ошибки связанные с незначительными отклонениями от правильного использования игровых приёмов. Существенной ошибкой может считаться целенаправленное применение различных двигательных действий, которые влияют на ход игры или не соответствуют требованиям игры.

Развитие в играх физических качеств.

Работа над развитием физических качеств в процессе физического воспитания способствует успешному освоению двигательных навыков, достижению высоких результатов.

Ни одну игру нельзя рассматривать как средство развития, какого-то одного качества в чистом виде. При описании игр, содействующих выработке скоростных, силовых и других физических качеств, игры рекомендуются с целью физической подготовки, развития тех или иных качеств.