

Консультация для педагогов «Значение подвижных игр в развитии детей дошкольного возраста»

Инструктор по физической культуре

Н.А.Железова

МБДОУ детский сад «Теремок»



Типы подвижных народных игр

1. Играм типа «Ловишка», присущ творческий характер, основанный на азарте, двигательном опыте и точном соблюдении правил. Убегая, догоняя, увёртываясь, дети максимально мобилизуют свои умственные и физические силы, при этом они самостоятельно выбирают способы, обеспечивающие результативность игровых действий, совершенствующие психофизические качества.
2. Игры, требующие придумывания движений или мгновенного прекращения действия по игровому сигналу, побуждают детей к индивидуальному и коллективному творчеству.
3. Играм с мячом отводится особая роль. Эти игры развивают координацию движений, кисти руки, а, следовательно, и в совершенствовании коры головного мозга. Отбивание мяча повышает настроение, снимает агрессию, помогает избавиться от мышечных напряжений, вызывает удовольствие.
4. В играх типа «Жмурки», «Угадай по голосу» совершенствуются анализаторные системы, осуществляются сенсорные коррекции.

«Акса-таук» (Туркмения)

Количество игроков в данной игре неограниченно (от 10 человек).

Участники должныделиться на две равные по количеству команды, выбрать капитана. Затем команды встают на площадке длиной в 50 м друг напротив друга. Капитан должен направить одного человека в разведку. Разведчик в свою очередь должен дойти до линии соперников, быстро коснуться одного из них и бежать обратно. Если убегающий ушел от преследования, то он возвращается в свою команду. Если соперник успел до него дотронуться, разведчик становится пленником противоположной команды, и наоборот.

Игра подходит к концу, когда в одной из команд останется меньше половины участников.

«Укради знамя» (Италия)

Две команды размещаются каждая у своей черты на некотором расстоянии друг от друга, посередине стоит ведущий. Он держит косынку и выкрикивает номера. Игроки, чьи номера он назвал, бегут к нему. Тот, кто выхватит у ведущего косынку и первым вернется на свое место, зарабатывает очко.

«Чужеземцы» (Япония)

Игроки делятся на две равные группы и на расстоянии 6—8 м друг от друга выстраиваются в линию. Та команда, которая начинает, — чужеземцы. Чужеземцы приближаются на полтора метра к команде противника и говорят: «Мы здесь». — «Откуда прибыли?» — спрашивает другая команда. «Из Индии» (или Америки, Австралии, Италии и т. д.), — отвечает капитан чужеземцев. Капитан противника: «А какая у вас профессия?» Тут вся команда чужеземцев — без слов — только мимикой и жестами — показывает, чем они занимаются. Если, например, они пекари, то кое-кто из команды повязывает передник, другие просеивают муку, третьи месят тесто, четвертые затапливают печь и т. д., как они заранее уже договорились между собой. В каждой профессии есть характерные движения и моменты. Команда противника пытается отгадать, и, если кто-то угадает профессию, вся команда чужеземцев пускается бежать к своей линии. Противник преследует их. Кого поймают, прежде чем он доберется до своей линии, становится пленником. Затем роли меняются, чужеземцами становится другая команда, и так да лее. Команда, после определенного числа туров раздобывшая больше пленников, выигрывает.

«Цветы в саду» (Куба)

Участников должно быть не меньше десяти. Чем больше участников, тем больше залогов набирается, а самое большое развлечение — выкуп залога.

Игроки садятся в круг, водящий дает каждому название цветка. Затем говорит: «Был я в саду, видел много цветов, только розы там не было. Какого цветка не было?» Роза должна ответить: «Роза там была, не было фиалки». Фиалка подхватывает: «Фиалка там была, но я видел, что гвоздики не было». Игра идет без остановки. Если кто-либо забудет ответить или не вовремя даст ответ, он платит залог.

«Дай платочек»(Азербайджан)

Играют от 6 до 10 человек. Для игры требуются два маленьких платка. Играющие делятся на две равные по численности команды и выстраиваются шеренгами одна против другой вдоль противоположных сторон площадки на расстоянии 10 - 15м друг от друга. Руки держат за спиной. Выбранные капитаны команд, получив по платку, обходят свои шеренги сзади и незаметно кладут платки в руки кому-нибудь из участников, стоящих в шеренге, таким образом, чтобы остальные не заметили, кому отдан платок. Затем руководитель игры (вожак) говорит: "Дай платок!" Те, у кого находятся платки, стремительно выбегают и передают их руководителю, который стоит посредине у боковой линии. Кто из выбежавших участников первым передаст платок, тот получает 1 очко для своей команды. Выигрывает команда, у которой больше очков. Два раза одному и тому же игроку выбегать нельзя, то есть один и тот же игрок не должен получать платок более 1 раза. Без команды руководителя выбегать из шеренги не разрешается.

«Чулмак цены»

В переводе «Продаем цветы» (Татарстан).

Играющие («продавцы») образуют круг, водящий – за кругом.

Водящий, подходя к одному из «продавцов», начинает вести торг:

– Эй, дружок, продай цветок.

– Покупай...

– Сколько дать тебе рублей?

«Продавец» называет цифру не больше 3. После этого водящий касается рукой хозяина цветка столько раз, за сколько «продавец» согласился продать цветок; затем и водящий, и «продавец» обегают круг навстречу друг другу соответствующее количество раз. Кто быстрее добежит до свободного места, становится «продавцом», а игрок, оставшийся без места, – водящим.

«Решето» (Латышская игра)

Играющие становятся в ряд. Один из участников игры остается вне ряда – он «решето». «Решето» подходит к стоящему первым в ряду игроку и говорит: «Сей, сей, решето!». Тот спрашивает: «Что ты хочешь, решето?». Решето отвечает: «Мелкую муку». Играющий, к которому обратился игрок-решето, произносит: «Беги за ней!».

После этого «решето» бежит за участником игры, стоящим в ряду последним, и старается его поймать. Тот убегает и стремится встать первым в ряду. Если ему это удастся, то он спасен. Если же «решето» поймает убегающего, то они меняются ролями, бывшее «решето» становится в ряд первым.

Правила игры: нельзя выбегать из ряда прежде, чем будут произнесены все слова.