

Консультация для воспитателей «Пути повышения активности подвижных игр»

Игра для дошкольников всегда самая доступная, самая увлекательная и интересная деятельность. Но не все ребята в детском саду с желанием играют в подвижные игры. Просто они им не интересны. Одной из причин такого положения является то, что детям зачастую предлагают игры, которые они переросли. Правила однотипны и упрощены. А ведь детям старшего дошкольного возраста уже доступны игры с элементами соревнования, эстафеты. Второй причиной отсутствия интереса к играм, является их низкая двигательная активность и физическая нагрузка, которые не позволяют дошкольникам удовлетворить свою потребность в движении. Все это говорит о необходимости повышения эффективности подвижных игр, которая осуществляется в следующих направлениях:

- Повышение физической нагрузки на организм ребенка в игре;
- Усложнение содержания игр, широкое использование народных игр, разнообразных эстафет.

Повышение физической нагрузки достигается следующими путями:

1. Увеличение расстояния для пробегания в играх с перебежками до 30-40 м.
2. Увеличение продолжительности интенсивных движений в играх с увертыванием. Продолжительность бега без остановки в младшей и средней группах составляет 45-35 сек, в старшей - до 1-1,5 минут.
3. Выбор сразу 2-3 водящих. В этом случае повышается не только физическая нагрузка, но и эмоциональная насыщенность игры и ее психическая напряженность. Обычно ребенка плохо владеющего двигательными умениями, с низким уровнем развития координации, не выбирают ловишкой, так как основной массе играющих не составляет никакого труда убежать от него. Роли водящих выполняют дети сильные, ловкие, смелые. При 2-3 ловишках воспитатель имеет возможность без ущерба для играющих назначить на эту роль, например двух активных и одного малоактивного ребенка. Ход игры не нарушится, а малоактивный ребенок почувствует себя сопричастным к общему результату, успеху. Это вселит в него смелость, веру в себя, избавит от излишней робости, застенчивости. Активизирует детей игра, в которой роль водящего (можно вместе с детьми) выполняет воспитатель.
4. Оперативный выбор водящих. В подвижных играх используются разнообразные способы выбора водящих: по считалке, по стрелке, и т.д. Выбор по считалке знакомит детей с народным творчеством, создает веселое настроение, учит понимать юмор. Но введение этого приема сопряжено с тратой времени, поэтому его рационально использовать только в начале игры. При последующих проведениях игры можно обратиться к другим способам: выбор водящего по желанию ребенка, только что выполнившего роль и по назначению воспитателя. Выбор детьми друг друга укрепляет дружеские взаимоотношения. При назначении водящих воспитателем дается мотивировка, например: "Сейчас роль волков будут выполнять Оля и Сережа. Они мягче всех прыгали". Мотивированный выбор нацеливает детей на качество выполнения тех или иных движений. Целесообразен комбинированный способ: одного ребенка выбирает воспитатель и предлагает ему выбрать по своему усмотрению еще двух водящих. Эффективен и следующий способ: водящим становится тот, кто первым прибежал к флажку, кто попал большее количество раз в цель или дальше всех прыгнул.

5. Рациональное использование текста игр. В тех играх, где дети произносят текст стоя на месте, полностью он может быть воспроизведен только в начале игры, в дальнейшем его рационально сократить. Это дает возможность для интенсивных действий детей.
В тех играх, где дети произносят непродолжительные интенсивные действия (прыжки, бег) по ходу текста, целесообразно повторить его, сделать несколько пауз или дать некоторые методические указания.
6. Создание условий при которых в течение всей игры обеспечивалась бы примерно одинаковая для всех детей двигательная активность. Во многих играх правилами предусмотрено, что осаленные дети выходят из игры на время или до ее конца. Но осаленными, как правило бывают малоактивные ребята с плохой координацией. А они-то как раз и нуждаются в движении. Поэтому целесообразно не наказывать таких детей, а только лишать их права быть выбранными на роль водящего. Это правило может быть применено во всех играх с элементами ловли. В таких же играх, как "Удочка", можно предложить введение дополнительных правил: после одной ошибки ребенок отступает на шаг назад и оказывается на линии второго круга, после второй ошибки - на линии третьего круга. В данном случае дети не лишаются права играть, но лишаются права стать победителями.
7. Введение в игру дополнительных или более сложных движений. Например, игру "Карусель" можно провести в два круга на лыжах. Одним из путей повышения эффективности подвижных игр является их обогащение народными играми и эстафетами. В народные игры следует ввести такие правила:
 - водящим становится не тот, кого поймали, а тот, кто лучше других выполнял правила игры;
 - пойманные дети не выбывают из игры, а лишь временно лишаются права на роль водящего;
 - водящими назначаются сразу несколько детей.

При соблюдении этих дополнительных правил, игра заканчивается гораздо быстрее, проходит интенсивнее и интереснее. Богатейший материал для разнообразия игровой деятельности представляют собой эстафеты. В старшем дошкольном возрасте они должны составлять 50% всех подвижных игр. Эстафеты, как и все игры, должны приносить детям радость. Соревнование же может вызвать нездоровый азарт, а вместо дружелюбия - враждебность. Поэтому важное значение приобретает вопрос оценки результатов эстафеты. Воспитатель имеет возможность регулировать баланс побед и поражений командой команд, во - первых, подбором равных по силе команд, во - вторых, оценкой как количественных (кто быстрее, кто дальше, кто больше), так и качественных показателей (кто технически лучше выполнил движение, кто соблюдал все правила игры и т.д.). Важнейшим направлением повышения эффективности подвижных игр в детском саду является усиление их воспитательной роли. Рассмотрим на примере игры "Зайцы и волк". Вначале решается задача закрепления и усвоения правил, затем - обучение мягкому приземлению на обе ноги в прыжках с продвижением вперед. После этого игра проводится с целью решения нравственных задач: воспитания честности, смелости. Вводятся дополнительные ориентиры и правила: чертятся три линии на расстоянии одного метра друг от друга и от логова волка. Педагог постепенно добивается, чтобы дети заходили за третью, самую близкую к логову волка линию. Передвижение детей от одной линии к другой, более

опасной, должно обязательно поощряться. С целью воспитания взаимопонимания и взаимопомощи, создается новый вариант игры "Зайцы и волк". Логово волка очерчивается овалом или кругом (диаметр 3-3,5 метра). Осаленные дети (зайцы) не отходят в сторону, а становятся в круг к волку и поднимают руки в стороны, чтобы их было легче выручать. После того, как в логове окажется несколько зайцев, волк старается их охранять и одновременно осалить тех детей, которые пытаются выручить товарищей, дотронувшись до их руки.

Зайцы в этом варианте игры не убегают в свой дом, а прыгают по лугу. Здесь могут быть две линии поведения детей: первая - бегать и прыгать, не подвергая себя опасности и не обращая внимания на попавших в беду товарищей; вторая - постараться выручить товарища, подвергая себя опасности быть осаленным. Ребенок самостоятельно выбирает линию поведения. Педагог поощряет детей, стремящихся помочь товарищам, акцентируя внимание всей группы на их поведении.

С целью воспитания выдержки эта же игра проводится в обычном варианте, но со все увеличивающейся паузой между предпоследним словом текста и словом - сигналом к бегу ("не идет ли, - пауза, - волк?"). В начале дети не обращают внимания на паузу и убегают, не дождавшись сигнала. Воспитатель останавливает их и возвращает на прежнее место до тех пор, пока все дети не проявят необходимую выдержку. Продолжительность паузы увеличивается с 1 до 3-4 секунд. Подобным образом можно изменять и другие подвижные игры. Таким образом, при творческом использовании указанных путей повышения эффективности подвижных игр можно сделать их важнейшим средством физического и нравственного воспитания дошкольников.