**Лекции на тему:**

**Подвижные игры**

Любая игра, применяемая в процессе воспитания детей, не должна оказывать отрицательного влияния на их здоровье. Педагогу необходимо, с одной стороны, регулировать нагрузку, получаемую детьми в играх, в зависимости от их здоровья, уровня физической подготовки, возраста, пола и индивидуальных особенностей, с другой стороны, – обеспечивать проведение врачебного и педагогического контроля.

Педагог должен стремиться:

– укреплять здоровье занимающихся;

– воспитывать необходимые морально-волевые качества;

– формировать организаторские способности;

– содействовать формированию жизненно необходимых навыков и умений;

– учитывать психофизические особенности каждого ребенка.

Чтобы интерес к игре у детей не падал и одновременно выполнялись поставленные задачи, необходимо:

– из числа известных игр выбрать ту, что в большей степени соответствует поставленной задаче;
– оценить доступность игр и использовать такую, которая соответствует физическому и умственному развитию играющих. Излишняя сложность игры снижает интерес к ней, а чрезмерная простота не требует мобилизации и поэтому не развивает;
– место для игры должно быть предварительно хорошо подготовлено.

П.Ф. Лесгафт считал, что физические упражнения и движения, выполняемые без осознания и познавательного интереса, мотивации, ведут к механическим и ограниченным изменениям, не дают возможности даже физически развитой личности рационально использовать свои силы. В «Руководстве по физическому образованию детей школьного возраста» отмечается, что главная задача педагогов – приучить ученика к сознательным действиям, научить управлять своими движениями, анализировать и сравнивать их, иначе его действия будут только имитационными.

В игровой деятельности создаются благоприятные условия для развития внимания, памяти, ориентации. Подвижные игры позволяют раскрывать потенциальные возможности и творческую инициативу ребенка, поскольку:

– создают условия для их активности;

– предоставляют возможность выбора;

– создают проблемные ситуации, из которых дети ищут выход сами;

– предлагают придумывать новые игры, эстафеты, мини-соревнования, упражнения для своих товарищей;

– нацеливают на способ достижения результата;

– учат осмысливать, контролировать и оценивать собственные действия и действия своих товарищей;

– развивают учебно-познавательные мотивы.

При подборе игр желательно больше внимания уделять таким, которые проводятся на свежем воздухе. В этих играх решается задача адаптации детей к неблагоприятным условиям внешней среды.

Ведущее значение имеют имитационные игры, творческие или сюжетно-ролевые игры, разнообразные игры-забавы.

ля решения разных педагогических задач с учетом условий работы широко применяется простейшая классификация подвижных игр. Игры распределяют:

1. По степени сложности их содержания – от самых простых к более сложным (полуспортивным).

2. По возрасту детей (с учетом их возрастных особенностей): 7–9, 10–12, 13–15 лет. Этот же признак использован и в программе по физической культуре для общеобразовательных школ.

3. С учетом полового признака (игры для мальчиков, для девочек, общие игры).

4. По содержанию (творческие, имитационные, игры с музыкальным сопровождением, сюжетные, игры-забавы, игры-состязания).

5. По видам систем движений, преимущественно входящим в игры (игры с элементами общеразвивающих упражнений, игры с бегом, игры с прыжками в высоту, в длину с места и с разбега, игры с метанием в подвижную и неподвижную цель, игры с броском и ловлей мяча, игры с передвижением на лыжах, игры с передвижением на коньках).

6. По направленности на развитие физических качеств и их проявлений (игры, преимущественно влияющие на развитие силы, работоспособности, координированности, быстроты, гибкости и др.), которые чаще всего проявляются в сочетании.

7. Игры, подготавливающие к отдельным видам спорта. Использование подвижных игр с целью закрепления и совершенствования отдельных элементов техники и тактики, воспитания физических качеств, необходимых для того или иного вида спорта.

8. В зависимости от взаимоотношений играющих: а) игры, в которых игроки не вступают непосредственно в соприкосновение с «противником»; б) игры с ограниченным соприкосновением с «противником»; в) игры с непосредственной борьбой «соперников».

Группируют игры и по другим различным признакам, способствуя более правильному их отбору в разных случаях:

а) по форме организации занятий (игры на уроке – подготовительная, основная, заключительная части; во внеурочное время; на спортивном празднике и т.д.);
б) по характеру моторной плотности (игры с большой, средней и малой подвижностью);
в) с учетом места и времени года (игры летние, зимние, в помещении, на открытом воздухе, на снеговой площадке, на льду).

В таблице 1 приводится классификация подвижных игр для начальных классов, разработанная в соответствии с задачами уроков физической культуры.

**Таблица. Классификация подвижных игр по задачам уроков физической культуры в первом классе**

|  |  |
| --- | --- |
| Формулировки задач уроков | Наименование игр |
| Разучивание и закрепление различных построений (в шеренгу, колонну, круг и др.) | «Быстро по местам», «Карусель», «Класс, смирно!» |
| Общеразвивающие упражнения в игре | «Запрещенное движение», «Делай, как я» |
| Выработка быстроты реакции на сигнал. Развитие внимания и слуха | «Три, тринадцать, тридцать», «Слушай сигнал», «Ритмичная эстафета» |
| Развитие умения ритмично ходить, внезапно прекращать движения и возобновлять их по сигналу | «Соревнование скороходов», «Совушка», «Быстрые и ловкие», «Пятнашки с приседанием», «День и ночь», «Паук и мухи», «Мы физкультурники», «Фигуры», «Стоп!» |
| Выработка быстроты и прямолинейности бега | «Вызов номеров», «День и ночь» |
| Совершенствование умений: а) ритмично ходить; б) быстро бегать; в) делать перебежки с уворачиванием для развития координационных способностей | «Наступление», «Гуси-лебеди», «Олемба», «Бег командами», «Кто быстрее», «Пустое место», «Пятнашки с домом», «У медведя во бору», «Пятнашки», «Челночок и догонялка» |
| Закрепление навыков организованно и быстро совершать перебежки группами | «Лес, озеро, болото», «Перемена мест» |
| Обучение и закрепление умений в бросании и ловле малого мяча | «Семерочка», «Постарайся поймать», «Мяч в стенку» |
| Развитие меткости при метании мяча в цель | «Метко в цель», «Лови – не лови», «Мячом в цель», «Передал – садись», «Метатели», «Снежками в круг» |
| Совершенствование навыка в бросании и ловле малого мяча | «Точный удар», «Кто дальше бросит», «Быстрые и меткие», «Снежками в круг» |
| Выработка умения точно и быстро передавать мяч и другие предметы | «Передача мяча по кругу», «Быстрее к цели», «Мяч – соседу», «Гонка мячей», «Не давай мяча водящему» |
| Закрепление умения в бросании, ловле и передаче большого мяча | «Мяч сквозь обруч», «Мяч среднему», «Мяч через веревку», «Мяч в воздухе», «Точный удар», «Быстрее к цели» |
| Разучивание общеразвивающих упражнений с короткой скакалкой | «Чемпионы скакалки», «Удочка» |
| Закрепление техники подпрыгивания и прыжка в глубину | «Попрыгунчики – воробушки», «Зайцы в огороде», «Лисы и куры» |
| Совершенствование правильной осанки и навыка в равновесии (сохранения устойчивости) | «Лиса и куры», «Эстафета с равновесием и подлезанием», «Ходьба по начерченной линии», «Не теряй равновесия», «Ходьба и бег с картоном на голове» |
| Закрепление навыков лазанья, перелезания | «Эстафета с лазаньем и перелезанием», «Альпинисты», «Перелет птиц», «Эстафета с лазаньем, перелезанием и подлезанием» |
| Выработка умения сочетать разбег с толчком одной ногой при прыжках в высоту с разбега | «Эстафета с прыжками через гимнастическую скамейку», «Эстафета с бегом, прыжками и метанием», «Перебежки с прыжками и переменой мест», «Прыгни через шнур» |
| Формирование умения расслабляться, развитие гибкости | «Игровые упражнения по заданию», «Танцевальные движения», «Гномики в домики», «Сквозь обруч» |
| Обучение переступанию на лыжах. Игровые задания для освоения элементарной лыжной техники | «Солнышко», «Быстрый лыжник», «Танки», «Перебежки», «Не ходи на гору», «Кто дальше (на лыжах)» |
| Развитие быстроты, координации движений. Игры с большой интенсивностью движений | «Вызов», «Успей занять место», «Приглашение», «Мышеловка», «Иголка, нитка, узел», «Ледяная дорожка» |
| Развитие умения выполнять подражательные движения | «Море волнуется – раз», «Лыжник с горки», «Штангист», «Дровосек» и др. |
| Коррекция (переключение и распределение) внимания | «Что изменилось?», «Запретное движение» |
| Психофизическое восстановление | Дыхательные упражнения, задания на расслабление (аутогенная тренировка) |

 Традиционно игры различают по наличию/отсутствию инвентаря, по количеству участников, по степени интенсивности и специфики физической подготовки, наличию/отсутствию ведущего, месту проведения (двор, комната, водоем), по элементам разметки пространства, по системе подсчета очков, по игровым прелюдиям и наказанию, по общему сюжету и т.д.

Рассматривая подвижные игры по признаку организации играющих, можно выделить следующие:

а) без разделения коллектива на команды (игры, основанные на простейших взаимоотношениях между участниками);

б) с разделением коллектива на команды (игры направленные на воспитание коллективных действий).

Игры могут протекать в различных сочетаниях:

а) игры, где имеет место активное единоборство;

б) игры, без соприкосновение с соперником;

в) игры-эстафеты, в которых действия каждого участника одинаково направлены, связаны с выполнением отдельных заданий.

Отличают элементарные подвижные игры и спортивные игры - баскетбол, хоккей, футбол и др., подвижные игры - игры с правилами. В детском саду используются преимущественно элементарные подвижные игры.

Рассмотрим классификацию подвижных игр по следующим признакам

- по возрасту (для детей младшего, среднего и старшего дошкольного возраста или в соответствии с возрастной группой детского сада);

- по содержанию (от самых простых, элементарных до сложных с правилами и полуспортивных игр);

- по преобладающему виду движений (игры с бегом, прыжками, лазаньем и ползанием, катанием, бросанием и ловлей, метанием);

- по физическим качествам (игры для развития ловкости, быстроты, силы, выносливости, гибкости);

- по видам спорта (игры, подводящие к баскетболу, бадминтону, футболу, хоккею; игры с лыжами и на лыжах, в воде, на санках и с санками, на местности);

по признаку взаимоотношений играющих (игры с соприкосновением с противником и игры без соприкосновения);

- по сюжету (сюжетные и бессюжетные);

- по организационной форме (для занятий физкультурой, активного отдыха, физкультурно-оздоровительной работы);

- по подвижности (малой, средней и большой подвижности - интенсивности);

- по сезону (летние и зимние);

- по месту занятий (для спортивного зала, спортивной площадки; для местности, помещений);

- по способу организации играющих: командные и некомандные (с разделением на команды, игры-эстафеты; условия игр предполагают двигательные задания, одинаковые для команды, итоги игры подводятся по общему участию всех членов команды; игры без разделения команды - каждый играющий действует самостоятельно в соответствии с правилами игр).

Учитывая, что одной из главных задач физического воспитания является развитие и совершенствование физических качеств занимающихся, возникает необходимость оценки применяемых игр с точки зрения двигательной активности, интенсивности игровой деятельности.

Группировка игр по проявлению у занимающихся физических качеств

Ловкость Игры, побуждающие немедленно переходить от одних действий к другим. Игры, требующие сосредоточить внимание одновременно на нескольких действиях (бег, прыжки, действия с увертыванием)

Быстрота Игры, побуждающие своевременных ответов на зрительные, звуковые сигналы с короткими перебежками; с преодолением небольших расстояний в кратчайший срок; с бегом на скорости в изменяющихся условиях

Сила Игры с кратковременными мышечными напряжениями динамического и статистического характера

Выносливость Игры с неоднократными повторениями активных, энергично выполняемых действий, связанных с непрерывными интенсивными движениями, в которых активные действия чередуются с короткими паузами для отдыха, переходами от одних видов движений к другим

Содержательная направленность практического использования игрового материала на занятиях физической культуры заключается, прежде всего, в следующем.

Если на проводимом занятии решается задача развития силы, то в него очень выгодно включать вспомогательные и подводящие игры, связанные с кратковременными скоростно-силовыми напряжениями и самыми разнообразными формами преодоления мышечного сопротивления противника в непосредственном соприкосновении с ним. Основные содержательные компоненты таких игр включают в себя различные притягивания, сталкивания, удержания, выталкивания и т.д. Весьма эффективными для решения данной задачи оказываются также двигательные операции с доступными для детей отягощениями, наклоны, приседания, отжимания, подъемы, повороты, вращения, бег или прыжки.

Если решается задача развития качества быстроты следует подбирать игры, требующие мгновенных ответных реакций на зрительные, звуковые или тактильные сигналы. Эти игры должны включать в себя физические упражнения с периодическими ускорениями, внезапными остановками, стремительными рывками, мгновенными задержками, бегом на короткие дистанции в кротчайший срок и другими двигательными актами, направленными на сознательное и целеустремленное опережение соперника.

Если решается задача развития ловкости - необходимо использовать игры, требующие проявления точной координации движений и быстрого согласования своих действий с партнерами по команде, обладания определенной физической сноровкой.

Для развития выносливости надо находить игры, связанные с заведомо большой затратой сил и энергии, с частыми повторениями составных двигательных операций или с продолжительной непрерывной двигательной деятельностью, обусловленной правилами применяемой игры.

Сюжет игры определяет цель действий играющих, характер развития игрового конфликта. Он заимствуется из окружающей действительности и образно отражает ее действия (например, охотничьи, трудовые, военные, бытовые) или создается специально, исходя из задач физического воспитания, в виде схемы противоборства при различных взаимодействиях играющих. Сюжет игры не только оживляет целостные действия играющих, но и придает отдельным приемам техники и элементам тактики целеустремленность, делает игру увлекательной.

Правила - обязательные требования для участников игры. Они обусловливают расположение и перемещение игроков, уточняют характер поведения, права и обязанности играющих, определяют способы ведения игры, приемы и условия учета ее результатов. При этом не исключаются проявление творческой активности, а также инициатива играющих в рамках правил игры.

Двигательные действия в подвижных играх очень разнообразны. Они могут быть, например, подражательными, образно-творческими, ритмическими; выполняться в виде двигательных задач, требующих проявления ловкости, быстроты, силы и других физических качеств. Все двигательные действия могут выполняться в самых различных комбинациях и сочетаниях.

ПОДГОТОВКА К ПРОВЕДЕНИЮ ИГРЫ

 Выбор игры прежде всего зависит от задачи, поставленной перед

уроком. Определяя ее, руководитель учитывает возрастные особенности

детей, их развитие, физическую подготовленность, количество детей и

условия проведения игры.

При выборе игры надо учитывать форму занятий (урок, перемена,

занятие отряда, группы, праздник, прогулка). На уроке и перемене вре-

мя ограничено; задачи и содержание игр на перемене иные, чем на уро-

ке; на празднике используются главным образом массовые игры и ат-

тракционы, в которых могут принимать участие дети разного возраста и

разной подготовленности.

 Выбор игры непосредственно зависит от места ее проведения.

 В небольшом узком зале или коридоре проводятся игры с линей-

ным построением, игры, в которых играющие участвуют поочередно. В

большом зале или на площадке можно проводить игры с бегом врас-

сыпную, с метанием больших и малых мячей, с элементами спортивных

игр. Во время прогулок и экскурсий за город используются игры на ме-

стности. Зимой на площадке проводятся зимние игры на лыжах, на

коньках, на санях, игры с постройками из снега.

 При проведении игр на воздухе необходимо учитывать состояние

погоды (особенно зимой). Если температура воздуха низкая, то все уча-

стники должны действовать активно. Надо избегать игр, в которых при-

ходится долго стоять и дожидаться своей очереди. В жаркую погоду

лучше использовать малоподвижные игры, в которых участники выпол-

няют игровое задание поочередно.

 Выбор игры зависит также от наличия пособий и инвентаря. Из-за

отсутствия соответствующего инвентаря и неудачной его замены игра

может расстроиться.

 Руководитель использует игры из программы по физической куль-

туре, сборников, хорошие игры, бытующие среди детей, новые варианты игр самостоятельного и коллективного творчества детей и руководи-

теля. Творчески переработанные игры приобретают новые формы, часто

более эффективные в воспитательном отношении для данного контингента детей.

 Для проведения подвижных игр нужны флажки, цветные повязки

или жилетки, мячи разных размеров, палки, булавы или кегли, обручи,

скакалки и т. п. Желательно, чтобы инвентарь был красочным, ярким,

заметным в игре (это особенно важно для младших школьников). По

размеру и весу инвентарь должен соответствовать силам играющих (см.

программу по физической культуре для общеобразовательных школ).

Количество инвентаря необходимо предусмотреть заранее.

 Инвентарь желательно хранить рядом с местом проведения игр.

**Разметка площадки**

 Если разметка площадки требует много времени, то это делается

до начала игры. Несложную разметку можно произвести одновременно

с рассказом содержания игры или же до ее начала, а при рассказе лишь

указывать на отмеченные границы. Для часто повторяющихся игр можно сделать постоянную разметку площадки.

 Границы для игр должны быть ярко очерчены, чтобы дети, увлеченные игрой, могли легко следить за ними. Линии границ для игр

намечаются не ближе 3 м от забора, стены или от другого предмета, о

который дети могут ушибиться. Особенно это важно в играх с перебежками, в которых большая группа участников забегает одновременно за

границу «домов».!

**Предварительный анализ игры**

 Руководитель обязан, наметив игру, предварительно продумать

весь процесс игры и предвидеть, какие моменты ее могут вызвать азарт,

нечестное поведение играющих, падение интереса, чтобы заранее про-

думать, как предотвратить эти нежелательные явления.

 Руководитель, хорошо знающий детей, предварительно намечает,

кому из играющих быть капитаном, первым водящим, какую роль от-

вести наименее организованным детям, как вовлечь в игру слабых и

пассивных игроков.

 Для проведения некоторых игр он заранее намечает помощников

из участников, определяет их функции и, если нужно, дает им возможность подготовиться (например, в играх на местности). Помощники за-

ранее знакомятся с правилами игры и местом ее проведения.

Объяснение игры

 **Объяснение игры**

 Успех игры в значительной мере зависит от ее объяснения. При-

ступая к рассказу, руководитель обязан ясно представить себе всю игру.

 Рассказ должен быть кратким: длительное объяснение может отрицательно сказаться на восприятии игры. Исключение составляют игры в младших классах, которые можно объяснить в сказочной,

увлекательной форме.

 Рассказ должен быть логичным, последовательным.

 Рекомендуется придерживаться следующего плана изложения:

 1) название

игры;

 2) роль играющих и их места расположения;

3) ход игры;

 4) цель;

5) ее правила.

Рассказывая о ходе игры, автор, безусловно, коснется

правил, но в конце рассказа на них необходимо остановиться еще раз,

чтобы дети лучше их запомнили.

Рассказ не должен быть монотонным. Объяснять игру следует спокойным голосом, иногда повышая или понижая его, чтобы обратить внимание учащихся на тот или другой момент содержания.

 B рассказе не следует употреблять сложных терминов. Новые понятия, новые слова необходимо объяснять.

Выделение водящих. Выполнение обязанности водящего оказывает большое воспитательное влияние на играющих. Поэтому желательно, чтобы в этой роли побывало возможно больше детей. Выделять

водящих можно разными способами.

**Выбор водящего**

 По назначению руководителя. Руководитель назначает водящего,

учитывая его роль в игре. Преимущество этого способа: быстро выбран

наиболее подходящий водящий. Но при гаком способе подавляется

инициатива играющих. Руководитель назначает водящего в том случае,

когда дети не знакомы друг с другом, мало времени или надо назначить

водящим намеченного участника с воспитательной целью. При назначении водящих руководитель должен кратко объяснить свой выбор,

чтобы участники не заподозрили его в пристрастном отношении к от-

дельным игрокам.

 Существует способ выбора водящего по жребию. Жребий может

быть произведен путем расчета, метания и другими способами. Для рас-

чета дети становятся в круг и начинают какую-либо «считалку». Произнося каждое слово «считалки», они указывают по очереди на игроков.

На кого придется последнее слово «считалки», тот становится водящим

или, наоборот, выбывает из круга. В последнем случае считают до тех

пор, пока не останется один участник, который и станет водящим. Способ «считалки» требует сравнительно много времени; им обычно пользуются в играх, проводимых во внеурочное время. В отдельных случаях

«считалку» применяют и на уроках, чтобы несколько успокоить детей

после сильного возбуждения. «Считалки» с осмысленным текстом со-

действуют развитию речи детей.

 Для определения водящего по жребию можно «тянуться на палке».

Участник берет палку снизу, за ним берется рукой второй игрок, затем

третий и т. д. Водящим становится тот, кто возьмет палку за конец и

удержит ее или покроет палку сверху ладонью. Этот способ применим

при 2—4 играющих.

 Можно при жребии 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.

 Определение водящего по жребию не всегда удачно. Однако дети

часто употребляют этот способ в самостоятельных играх, так как он не

вызывает у них споров.

 Один из наиболее удачных способов — выделение водящего по

выбору играющих. Этот способ хорош в педагогическом отношении, он

позволяет выявить коллективное желание детей, которые обычно выбирают наиболее достойных водящих. Однако в игре с малоорганизованными детьми этот способ применить трудно, так как водящих часто выбирают не по заслугам, а под нажимом более сильных, настойчивых детей. Руководитель может порекомендовать детям выбрать тех, кто лучше бегает, прыгает, попадает в цель и т. п.

 Хорошо установить очередность в выборе водящего, чтобы каждый участник побывал в данной роли. Это содействует воспитанию организаторских навыков и активности.

 Можно назначить водящего, по результатам предыдущих игр. Водящим становится 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.

 Перечисленные способы выбора водящих надо чередовать в зависимости от поставленной задачи, условий занятий, характера игры,

количества играющих и их настроения.

Распределение игроков на команды

 **Играющие распределяются на команды** по усмотрению руководи-

теля в тех случаях, когда нужно составить команды, равные по силам.

Этот способ применяют при проведении сложных подвижных и спортивных игр с учащимися старших классов. При таком способе играющие активного участия в составлении команд НР. принимают.

 Можно распределять играющих на команды путем расчета: строят

в шеренгу, рассчитывают на первый-второй; первые номера составят

одну команду, вторые — другую. Таким же способом можно разделить

и на 3—4 команды. Это наиболее быстрый способ, им чаще всего пользуются на уроках физической культуры.

 Но при данном способе разделения команды не всегда равны по

силам.

 Можно разделить играющих на команды путем фигурной маршировки или расчета движущейся колонны. В каждом ряду должно быть

столько человек, сколько требуется команд для игры. Состав команд

при этом способе бывает случайным и часто не равным по силам.

 Два последних способа удобны для игр, проводимых на уроках,

так как они не требуют много времени и позволяют организованно перейти от одного вида упражнений к другому.

 Применяется также способ разделения команд по сговору. Дети

выбирают капитанов (командиров), разделившись на пары (примерно

равные по силам), сговариваются, кто кем будет, и капитаны выбирают

их по названиям. При таком разделении команды почти всегда равны по

силам. Этот способ дети очень любят, так как он сам является своеобразной игрой, но его можно применять только в тех случаях, когда игра

не ограничена временем (в основном во внеурочное время).

Способ разделения по назначению капитанов. Дети выбирают двух капитанов, которые по очереди набирают игроков в свою команду. Этот

способ довольно быстрый, и команды по силам бывают равны.

Отрицательной стороной данного способа является то, сто слабых игроков капитаны берут неохотно, что часто приводит к обидам и ссорам

среди играющих. Чтобы этого не случилось, рекомендуется не доводить

выбор до конца и разделить оставшихся путем расчета. Способ по на-

значению капитанов следует применять только в играх с учащимися

старшего школьного возраста, которые хорошо знают игроков и умеют

правильно оценить их силы.

 Выбор капитанов команд

 В организации командных игр важная роль отводится капитанам

или командирам команд, которые отвечают за поведение всей команды

в целом и отдельных играющих. Капитаны — непосредственные помощники руководителя. Они организуют и размещают участников, распределяют их по силам и отвечают за дисциплину игроков в процессе

игры.

 Капитанов выбирают сами играющие или назначает руководитель.

Когда играющие сами избирают капитанов, они приучаются оценивать

друг друга по достоинству и, выражая доверие своему товарищу, побуждают его к большей ответственности. Если играющие недостаточно

организованны или плохо знают друг друга, то руководитель сам назначает капитанов. Иногда он назначает капитанами (в воспитательных целях) пассивных игроков или легковозбудимых, несдержанных, способствуя тем самым воспитанию необходимых черт характера.

 Капитанов выбирают и назначают обычно тогда, когда составлены

команды. Только при разделении на команды путем выбора и путем

сговора капитанов выбирают заранее.

 В постоянных командах капитаны периодически переизбираются.

 **Выделение помощников**

 Помощники, выбранные руководителем, наблюдают за соблюдением правил, учитывают результаты игры, а также раздают и расставляют инвентарь. Помощники — это будущие организаторы игры, поэтому желательно, чтобы в их роли в течение учебного года или лагерного периода побывали все учащиеся.

 Количество помощников зависит от сложности правил и организации игры, количества играющих и размеров площадки, помещения.

О назначении помощников руководитель объявляет всем играющим.

 В зависимости от сложности игры и от задач, решаемых в процессе занятий, помощников выделяют до построения играющих или после объявления игры и выбора водящих. Если намечена игра, требующая силы и выносливости (например, «Белые медведи»), руководитель

может заранее назначить физически слабых лете! на роль помощников.

Заблаговременно надо выделить помощников для игр на местности,

чтобы совместно с ними подготовиться к предстоящей игре. Для игры с

разделением на команды (например, «Перестрелка») помощников можно выделить после объяснения игры, учитывая подготовленность детей.

Приучать детей к обязанностям помощников рекомендуется с 1-го класса. Вначале им следует давать простые поручения (например, следить за

тем, чтобы играющие не выбегали за границы площадки, не заступали

за черту до сигнала, не выбегали раньше окончания речитатива и т. п.),

а затем, постепенно усложняя их, довести помощников до роли вторых

руководителей.

 **РУКОВОДСТВО ПРОЦЕССОМ ИГРЫ**

 Наблюдение за ходом игры и поведением играющих

 Усвоение игры и поведение детей во время игры в значительной

степени зависит от правильного руководства ею.

 Необходимо начать игру организованно и своевременно. Задержка

снижает пред игровое состояние участников, уменьшает готовность детей к игре. Задержать начало игры можно лишь в том случае, когда участникам нужно обсудить план действия в командах.

 Игра начинается по условному сигналу (команда, свисток, хлопок

в ладоши, взмах рукой или флажком). Рекомендуется употреблять раз-

личные команды и сигналы, чтобы развивать у детей точность и быстроту двигательной реакции на различные приказания. Руководитель за-

ранее сообщает детям о намеченном сигнале. Сигнал подается только

после того, как руководитель убедится в том, что все игроки поняли со-

держание игры и заняли соответствующие места.

 Далее руководитель внимательно следит за ходом игры, за по-

ведением отдельных игроков и направляет их действия.

 Надо приучать детей сознательно соблюдать правила игры. Участники узнают правила во время объяснения игры, но часто в процессе

игры нужно напоминать им о них и дополнять, если предыдущие правила хорошо усвоены. Руководитель делает поправки и замечания, не

останавливая общего хода игры. Но если большинство играющих до-

пускают одинаковую ошибку, он игру останавливает и вносит поправки.

 При проведении сложной игры руководитель сначала знакомит

детей с основными правилами, а затем по ходу игры постепенно вводит

дополнительные правила.

 Не следует останавливать игру криком, резкой командой. Надо

приучать детей останавливаться по условному сигналу «Внимание!», по

свистку.

 В процессе игры следует содействовать развитию творческой инициативы играющих. Игрой надо руководить так, чтобы сам процесс ее

доставлял детям удовольствие. Это возможно только в том случае, если

участники смогут проявить активность, творческую инициативу и самостоятельность.

 Чаще всего играющие проявляют свое творчество в тех играх, которые им нравятся. Руководитель должен заинтересовать детей игрой,

увлечь их. Для этого надо подбирать игры в соответствии с интересами

и возможностями детей, с учетом их желаний и настроения, педагогически правильно и эмоционально руководить ими, а иногда и участвовать

в игре, увлекая детей своим поведением. В то же время руководитель не

должен, увлекаясь, забывать о своих педагогических функциях. Участвуя в игре, он не только поднимает интерес у играющих, но и показывает им, как можно лучше использовать отдельные приемы, отдельные

тактические комбинации.

 Если руководитель не участвует в. игре, то, наблюдая, он совместно с участниками переживает их удачи и неудачи.

 Необходимо добиться сознательной дисциплины, честного выполнения правил и обязанностей, возложенных на игроков. Сознательная

дисциплина содействует лучшему усвоению игры, хорошему настроению ее участников. В результате игра становится более увлекательной..

Необходимо воспитывать у детей сознательное отношение к своему по-

ведению в игре, направлять их на товарищеские поступки: «выручай товарища!», «помогай отстающему!», «добивайся цели вместе со своими

товарищами!», «выполни свое задание до конца, иначе проиграет команда!». Особенно много внимания приходится уделять детям, не привыкшим играть в коллективе.

 В процессе игры надо учитывать настроение играющих. Если игра

не понравилась, надо учесть по какой причине: очень проста или, на-

оборот, очень сложна. В этих случаях надо менять правила (осложнять

или упрощать), в крайнем случае, сокращать длительность игры.

 Руководителю необходимо учитывать наиболее опасные моменты

в игре i (перепрыгивание через сложное препятствие, спрыгивание вниз

с высоты, бег около снарядов, стены) и быть готовым к страховке. К

этому можно привлекать и детей, не участвующих в игре.

 Важно, чтобы игры вызывали положительные эмоции, благотворно влияющие на нервную систему, самочувствие и поведение занимающихся- Надо избегать проявления в играх отрицательных эмоций

(обида, озлобление, страх), способствующих воспитанию нежелательных качеств. Необходимо избегать излишнего возбуждения, упорядочивать взаимоотношения участников.

 Иногда дисциплина в игре нарушается из-за того, что руководитель непонятно объяснил игру. В данном случае надо сразу же дополнительно разъяснить правила игры.

 Дисциплина нарушается также из-за неправильного выбора водящих или разделения на команды. Со слабым водящим играть неинтересно. Дети шумят, дразнят его. При неправильном разделении на команды (одна сильнее другой) участники более слабой команды начинают протестовать во время игры. Еще хуже, когда по недосмотру руководителя в командах неравное количество игроков. Ошибки надо устранять немедленно, как только они обнаружены.

 Часто дисциплину нарушают несдержанные игроки. С ними надо

вести индивидуальную воспитательную работу: можно поручать им ответственные роли водящего, судьи, а иногда, наоборот, отстранить от игры. В процессе игры важно объединить участников в единый коллектив, имеющий общие интересы.

 Между играющими должны быть здоровые товарищеские отношения. Нельзя допускать зазнайства победителей и ослабления интереса

к игре у побежденных.

 Взаимодействия играющих должны быть построены на чувстве

дружбы и товарищества.

Судейство

 Каждая игра требует объективного, беспристрастного судейства.

Игра теряет свою педагогическую ценность, если не соблюдать ее правила. Наблюдая за выполнением правил, руководитель с помощью педагогических приемов руководит обучением и воспитанием. Судья следит

за правильным выполнением приемов в игре, что способствует улучшению техники игры и в целом повышает интерес к ней.

 Объективное и точное судейство имеет особое значение в играх с

разделением на команды, где ярко выражено соревнование и каждая

команда заинтересована в выигрыше. Судья следит за тем, чтобы команды были равные по количеству, по силам играющих.

 Необъективный судья теряет доверие, авторитет его падает, играющие перестают с ним считаться.

 Судья должен найти место, удобное для наблюдения, чтобы видеть всех играющих и не мешать им. В некоторых играх ему приходится

передвигаться по площадке и наблюдать за перемещающимися игрока-

ми.

 Заметив нарушение правил, судья своевременно и отчетливо подает сигнал. Он корректно делает замечания, не вступая в споры с играющими. От судьи зависит правильное подведение итогов игры. Правильное судейство в подвижных играх способствует воспитанию у детей честности, уважения к судье и правилам. Замечания и разъяснения, касающиеся судейства, надо делать по окончании игры.

 **Дозировка нагрузки в процессе игры**

 В подвижных играх трудно учесть возможности каждого участника, а также его физическое состояние в данное время. Поэтому не рекомендуются сразу чрезмерные мышечные напряжения, которые требуют задержки дыхания, вызывают быстрое утомление.

 Надо обеспечить оптимальные нагрузки. Интенсивные нагрузки

следует чередовать с отдыхом.

 Приступая к проведению игры, необходимо учитывать характер

предшествующей деятельности и настроение детей. Если игра про-

водится после больших физических или умственных усилий (после контрольной работы в классе или работы в поле), надо предложить игру

малоподвижную, исключив приемы, требующие больших напряжений.

 Во время занятий следует чередовать интенсивные игры с малоподвижными.

 Надо учитывать, что с повышением эмоционального состояния

играющих нагрузка в игре возрастает.. Играющие, увлеченные игрой,

теряют чувство меры, желая превзойти друг друга, не рассчитывают

своих возможностей и перенапрягаются. Необходимо приучать детей

контролировать и регулировать свои действия в игре.

 Часто играющие дети переоценивают свои силы и не чувствуют

наступающего утомления. Поэтому руководитель не должен полагаться

на их самочувствие. Необходимо помнить о возрастных особенностях

занимающихся, их подготовленности и состоянии здоровья. Нагрузку

младшим школьникам надо увеличивать постепеннее, нежели старшим.

Иногда следует прерывать игру, хотя играющие еще не почувствовали

потребности в отдыхе.

 Нагрузка в игре дозируется уменьшением или увеличением общей

подвижности участников. Существуют различные методические приемы для изменения нагрузки. Можно устраивать кратко временные перерывы, используя их для разбора ошибок, подсчета очков, уточнения

правил, назначения помощников, сокращать дистанции для перебежек,

уменьшать число повторений в игре и т. п. Можно увеличивать подвижность участников игры, дополняя препятствия, увеличивая дистанцию.

Окончание игры

 Продолжительность игры зависит от характера игры, условий занятий и состава занимающихся.

 Очень важно заканчивать игру своевременно. Преждевременное

окончание игры нежелательно так же, как и затягивание ее.

 Продолжительность игры зависит от количества участников (чем

меньше их, тем короче игра), их возраста (дети младшего школьного

возраста не могут быть долго в напряжении), содержания игры (игры,

требующие большого напряжения, должны быть короче), от места про-

ведения, темпа, предложенного руководителем, от опытности руководи-

теля (у малоопытного руководителя игры менее продолжительны) и от

других причин.

 Руководитель должен определить момент окончания игры. Как

только появятся первые признаки утомления (рассеянное внимание, на-

рушение правил, неточность выполнения движений, недостаточное про-

явление настойчивости в достижении цели, снижение заинтересованности, учащенное дыхание у большинства участников), игру следует заканчивать.

 Игру можно прекратить через определенное время, заранее установленное руководителем перед игрой. Учитывая это, участники соответственно распределяют свои силы. За 1—3 мин до окончания установленного времени надо предупредить участников.

 Перед началом командной игры желательно сообщить участникам,

сколько раз ее надо повторить.

 Если игра не имеет определенного окончания, руководитель предупреждает об ее конце, например, так: «Играем до тех пор, пока не

сменится водящий», «Играем еще 1—2 минуты» и т. п. Окончание игры

не должно быть для участников неожиданным. К этому их надо подготовить. Непредвиденный конец игры вызывав её отрицательную реакцию у детей.

 Длительность игры зависит также от формы занятий. Игра, проводимая на уроке физической культуры, ограничена временем. Если же

она проводится во внеурочное время, то может быть длительнее и в

большей мере способствовать воспитанию у детей выносливости. Такая

игра приучает учащихся к более высоким напряжениям.

 Руководитель обязан заканчивать игру, когда дети еще не переутомились, проявляют к ней интерес, когда их действия полноценны,

эмоциональны.

 **ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИГРЫ**

Определение результатов игры имеет большое воспитательное значение. По окончании игры руководитель должен объявить ее результаты.

Для этого он создает спокойную обстановку, если нужно, собирает сведения у помощников и счетчиков очков и громко объявляет результаты.

Ни в коем случае нельзя допускать пререканий игроков с судьей. Решение судьи обязательно для всех.

 При определении результатов игры надо учитывать не только быстроту, но и качество выполнения того или другого задания, о чем участники должны быть предупреждены заранее. Объявлять результат игры надо лаконично, никому не делая скидок, чтобы приучать детей к

правильной оценке их действий и поступков.

 **Разбор игры**

 При объявлении результатов необходимо разобрать игру, указав

на ошибки, допущенные участниками в технических приемах и в тактике. Детям младшего школьного возраста при разборе сюжетной игры

полезно указывать на положительные и отрицательные моменты в раз-

витии сюжета игры, отметить участников, хорошо исполнявших от-

дельные роли. Необходимо отмечать учащихся, которые соблюдали

правила игры и проявляли творческую инициативу.

 При разборе лучше усваиваются правила, уточняются детали игры, улаживаются конфликты. Разбор помогает руководителю уяснить,

насколько усвоена игра, что игравшим понравилось и над чем надо работать в дальнейшем.

 В заключение следует отметить, что сам процесс проведения игры

очень сложен: он зависит не только от возрастных особенностей детей,

условий работы, но и от подготовленности детей к коллективным играм,

от их настроения, от мастерства самого руководителя игры. Проведение

игры — педагогический процесс, не всегда поддающийся прогнозированию.

 Практический опыт работы с детьми, умение наблюдать и анализировать действия играющих в процессе игры, умение правильно

анализировать и оценивать свое поведение как руководителя игры способствуют совершенствованию мастерства руководства играми.