

БИБЛИОТЕКА
ПРОГРАММЫ
ДО ШКОЛЫ
ВИНЕЦКОГО

образовательная
область
ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА

СООТВЕТСТВЕТ
ФГТ



Э. Я. Степаненкова

СБОРНИК ПОДВИЖНЫХ ИГР

для детей 2-7 лет



Эмма Яковлевна Степаненкова
Сборник подвижных игр.
Для работы с детьми 2-7 лет
Серия «Библиотека программы
«От рождения до школы»»

Текст предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=5816065
Сборник подвижных игр. Для работы с детьми 2—7 лет: Мозаика-Синтез; М.: 2013
ISBN 978-5-86775-855-4

Аннотация

В пособии представлены подвижные игры для детей 2—7 лет.
Книга адресована широкому кругу работников дошкольного образования, а также студентам педагогических колледжей и вузов.

Содержание

Методика проведения подвижных игр	4
Подвижная игра как средство гармоничного развития ребенка	4
Особенности проведения подвижных игр	8
Проведение подвижных игр в разных возрастных группах	12
Игры для первой младшей группы	16
Поезд	16
Переезд на дачу	17
По ровненькой дорожке	18
Солнышко и дождик	19
Автомобили	21
Самолеты	22
Воробушки и автомобиль	23
Лягушки	24
Наседки и цыплята	25
Куры в огороде	26
Лохматый пес	27
Медведь и пчелы	28
Серый волк	29
Пузырь	30
Догони мишку	31
Бегите ко мне	32
Мячик	33
Пятнашки с ленточками	34
Кто скорее добежит	35
Игра с мячом	36
К куклам в гости	37
Где звенит?	38
По дорожке (тропинке)	39
По мостику через ручеек	40
Принеси флажок (Перешагни через палку)	41
Догони мяч	42
Конец ознакомительного фрагмента.	43

Сборник подвижных игр. Для работы с детьми 2—7 лет

Методика проведения подвижных игр

Подвижная игра как средство гармоничного развития ребенка

Подвижная игра с правилами – это сознательная двигательная активная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, связанных с обязательными для всех играющих правилами. По определению П. Лесгафта, подвижная игра является упражнением, посредством которого ребенок готовится к жизни. Увлекательное содержание, эмоциональная насыщенность игры побуждают ребенка к определенным умственным и физическим усилиям.

Специфика подвижной игры состоит в молниеносной, мгновенной ответной реакции ребенка на сигналы «лови!», «беги!» «стой!» и др.

Подвижная игра – незаменимое средство пополнения знаний и представлений ребенка об окружающем мире, развития мышления, смекалки, ловкости, сноровки, ценных морально-волевых качеств. При проведении подвижной игры создаются неограниченные возможности комплексного использования разнообразных методов, направленных на формирование личности ребенка. В процессе игры происходит не только упражнение в уже имеющихся двигательных навыках, их закрепление и совершенствование, но и формирование качеств личности.

Поисками способов гармоничного развития детей занимались многие отечественные ученые. Так, в созданной П. Лесгафтом системе физического воспитания основополагающим являлся принцип гармоничного развития, а физические и духовные силы человека рассматривались как качественно различные стороны единого жизненного процесса, позволяющего формировать людей «идеально нормального типа». По мнению П. Лесгафта, гармоничное развитие возможно только при научно обоснованной системе физического образования и воспитания, в которой превалирует принцип осознанности.

Осознанность движений обеспечивает возможность их рационального и экономичного использования, выполнения с наименьшей затратой сил и с наибольшим эффектом, а также способствует духовному развитию человека.

Многочисленные исследования доказывают, что характер, мысли, чувства человека отражаются в виде «мышечного панциря» на теле (М. Александер, В. Райх, М. Фельденкрайз и др.), поэтому для реализации задач гармоничного развития важно понять, как действует наше тело. Педагог должен научить детей двигаться естественно, грациозно, в соответствии с конституцией тела и индивидуальными способностями.

Гармоничное развитие происходит при целостной, комплексной, сбалансированной реализации всех потенциальных возможностей человека. Одностороннее развитие губительно для личности и нередко граничит с психологической или физической болезнью.

Свободу действий ребенок реализует в подвижных играх, являющихся фактором формирования физической культуры. В педагогической науке подвижные игры рассматриваются как важнейшее средство всестороннего развития ребенка. Глубокий смысл подвижных игр – в их полноценной роли в физической и духовной жизни, значение в истории и куль-

туре каждого народа. Подвижную игру можно назвать важнейшим воспитательным институтом, способствующим как развитию физических, умственных способностей, так и освоению нравственных норм, правил поведения, этических ценностей общества.

Подвижные игры являются одним из условий развития культуры ребенка. В них он осмысливает и познает окружающий мир, в них развиваются его интеллект, фантазия, воображение, формируются социальные качества. Подвижные игры всегда являются творческой деятельностью, в которой проявляется естественная ловкость ребенка в движении, необходимость найти решение двигательной задачи. Играя, ребенок не только познает окружающий мир, но и преображает его.

Дети младшего дошкольного возраста подражают в игре всему, что видят. Однако в подвижных играх малышей прежде всего находит отражение не общение со сверстниками, а отображение жизни взрослых или животных: они с удовольствием летают, как воробушки, взмахивают руками, как бабочка крылышками, и т. д. Стремление к одухотворению неживой природы объясняется желанием ребенка придать изображаемому в игре образу живой характер. Когда он вживается в образ, включаются механизмы эмпатии и, как следствие, формируются нравственно ценные личностные качества: сопереживания, соучастия, сопричастности. Благодаря развитой способности к имитации большинство подвижных игр младших дошкольников носят сюжетный характер.

На пятом году жизни характер игровой деятельности детей меняется. Их начинает интересовать результат подвижной игры, они стремятся выразить свои чувства, желания, осуществить задуманное, творчески отобразить в воображении и поведении накопленный двигательный и социальный опыт. Однако подражательность и имитация продолжают играть важную роль и в старшем дошкольном возрасте.

Для подвижных игр характерно наличие нравственного содержания. Они воспитывают доброжелательность, стремление к взаимопомощи, совесть, организованность, инициативу. Кроме того, проведение подвижных игр сопряжено с большим эмоциональным подъемом, радостью, весельем, ощущением свободы. Различные по содержанию подвижные игры позволяют проследить разнообразие подходов к поиску путей гармоничного развития детей. Условно можно выделить несколько типов подвижных игр, по-разному способствующих всестороннему развитию дошкольников и несущих в себе разную социальную направленность. Играм типа «Ловишки» присущ творческий характер, основанный на азарте, двигательном опыте и точном соблюдении правил. Убегая, догоняя, увертываясь, дети максимально мобилизуют свои умственные и физические силы, при этом они самостоятельно выбирают способы, обеспечивающие результативность игровых действий, совершенствующие психофизические качества.

Игры, требующие придумывания движений или мгновенного прекращения действия по игровому сигналу, побуждают детей к индивидуальному и коллективному творчеству (придумыванию комбинаций движений, имитации движений транспортных средств, животных).

Такие игры являются одновременно упражнением для воли, внимания, мысли, чувства и движения. Особое внимание уделяется выразительности придуманных детьми действий, которые активизируют психические процессы, осуществляют сенсорные коррекции, ролевой тренинг, формируют психосоматическую и эмоциональную сферы, развивая механизмы эмпатии. Дети передают характер и образы персонажей игры, их настроения, взаимоотношения. При этом тренируется мимическая и крупная мускулатура, что способствует выбросу эндорфинов (гормон радости), обеспечивающих улучшение состояния и жизнедеятельности организма.

Играм с мячом отводится особенно важная роль в работе с детьми. Ребенок, играя, выполняет разнообразные манипуляции с мячом: целится, отбивает, подбрасывает, пере-

брасывает, соединяет движения с хлопками, различными поворотами и т. д. Эти игры развивают глазомер, двигательные координационные функции, совершенствуют деятельность коры головного мозга. По данным А. Лоуэна, отбивание мяча повышает настроение, снимает агрессию, помогает избавиться от мышечных напряжений, вызывает удовольствие. Удовольствие, по его мнению, – это свобода телодвижения от мышечного напряжения.

Игры с элементами соревнования требуют правильного педагогического руководства ими, предполагающего соблюдение ряда условий:

каждый ребенок, участвующий в игре, должен хорошо владеть двигательными навыками (лазанием, бегом, прыжками, метанием и т. д.), в которых соревнуются в игре. Этот принцип является основополагающим и в играх-эстафетах. Важно также объективно оценивать деятельность детей при подведении итогов игры: необходимо оценивать достижения ребенка по отношению к самому себе, то есть его собственные достижения, ведь у каждого ребенка свои особенности, свои возможности, определяемые состоянием здоровья, сенсорным и двигательным опытом.

В играх типа «Жмурки», «Угадай по голосу» совершенствуются анализаторные системы, осуществляются сенсорные коррекции.

Таким образом, играя и реализуя различные формы активности, дети познают окружающий мир, себя, свое тело, свои возможности, изобретают, творят, при этом развиваясь гармонично и целостно.

В формировании разносторонне развитой личности ребенка подвижным играм с правилами отводится важнейшее место. Они рассматриваются как основное средство и метод физического воспитания. Подвижные игры оказывают оздоровительное воздействие на организм ребенка – он упражняется в самых разнообразных движениях: беге, прыжках, лазанье, перелезании, бросании, ловле, увертывании и т. д. При этом активизируются дыхание, обменные процессы в организме, это, в свою очередь, оказывает плодотворное влияние на психическую деятельность. Оздоровительный эффект подвижных игр усиливается при проведении их на свежем воздухе.

Чрезвычайно важно учитывать роль растущего напряжения, радости, сильных переживаний и незатухающего интереса к результатам игры, которые испытывает ребенок. Увлеченность игрой не только мобилизует его физиологические ресурсы, но и улучшает результативность движений. Игра является незаменимым средством развития и совершенствования движений; формирования быстроты, силы, выносливости, координации движений. В подвижной игре как деятельности творческой ничто не сковывает свободу действий ребенка, он раскован и свободен.

Велика роль подвижной игры в умственном воспитании: дети учатся действовать в соответствии с правилами, осознанно действовать в изменившейся игровой ситуации и познавать окружающий мир; овладевать пространственной терминологией. В процессе игры активизируются память, представления, развиваются мышление, воображение. Дети усваивают смысл игры, запоминают правила, учатся действовать в соответствии с избранной ролью, творчески применяют имеющиеся двигательные навыки, учатся анализировать свои действия и действия товарищей. Подвижные игры нередко сопровождаются песнями, стихами, считалками, игровыми зачинами. Такие игры пополняют словарный запас, обогащают речь детей.

Большое значение имеют подвижные игры и в нравственном воспитании дошкольников. Дети учатся действовать в коллективе, подчиняться общим требованиям. Правила игры ребята воспринимают как закон; сознательное выполнение их формирует волю, развивает самообладание, выдержку, умение контролировать свои поступки, поведение. В игре формируются честность, дисциплинированность, справедливость. Подвижная игра учит искренно-

сти, товариществу. Подчиняясь правилам игры, дети учатся дружить, сопереживать, помогать друг другу.

Умелое, вдумчивое руководство игрой со стороны педагога способствует воспитанию активной творческой личности. В подвижных играх совершенствуется эстетическое восприятие мира. Дети познают красоту движений, их образность; овладевают поэтической, образной речью; у них развивается чувство ритма.

Подвижная игра готовит к труду: дети изготавливают игровые атрибуты, располагают и убирают их в определенной последовательности, совершенствуют свои двигательные навыки, необходимые для будущей трудовой деятельности.

Таким образом, подвижная игра – незаменимое средство пополнения ребенком знаний и представлений об окружающем мире; развития мышления, смекалки, ловкости, сноровки, ценных морально-волевых качеств. При проведении подвижной игры появляются неограниченные возможности комплексного использования разнообразных методов, направленных на формирование личности ребенка. В процессе игры происходит не только упражнение в уже имеющихся навыках, но и формирование новых психических процессов, новых качеств личности.

Подвижные игры как средство физического воспитания способствуют оздоровлению ребенка благодаря проведению игр на свежем воздухе, а также активизируют творческую деятельность, самостоятельность, проявления раскованности, свободы в решении игровых задач.

Как метод физического воспитания подвижная игра способствует закреплению и совершенствованию движений ребенка.

Особенности проведения подвижных игр

Подвижные игры классифицируются по возрасту, по степени подвижности ребенка в игре (игры с малой, средней, большой подвижностью), по видам движений (игры с бегом, метание и т. д.), по содержанию (подвижные игры с правилами и спортивные игры).

В теории и методике физического воспитания принята следующая классификация игр.

К подвижным играм с правилами относятся сюжетные и несюжетные игры. К спортивным играм – баскетбол, городки, настольный теннис, хоккей, футбол и др.

Сюжетные подвижные игры отражают в условной форме жизненный или сказочный эпизод. Ребенка увлекают игровые образы. Он творчески воплощается в них, изображая кошку, воробышка, автомобиль, волка, гуся, обезьяну и т. д.

Сюжетные подвижные игры содержат интересные детям двигательные игровые задания, ведущие к достижению цели. Эти игры делятся на игры типа перебежек, ловишек; игры с элементами соревнования («Кто скорее добежит к своему флажку?» и т. п.); игры-эстафеты («Кто скорее передаст мяч?»); игры с предметами (мячи, обручи, серсо, кегли и т. п.). В работе с самыми маленькими детьми используют игры-забавы («Ладушки», «Коза рогатая» и др.).

Методика проведения подвижных игр включает в себя неограниченные возможности комплексного использования разнообразных приемов, направленных на формирование личности ребенка, умелое дидактическое руководство игрой.

Особое значение имеют профессиональная подготовка воспитателя, педагогическая наблюдательность и предвидение. Стимулируя у ребенка интерес к игре, увлекая его игровой деятельностью, педагог замечает и выделяет существенные факторы в его развитии и поведении; определяет (подчас по отдельным штрихам) реальные изменения в знаниях, умениях и навыках. Важно помочь ребенку закрепить положительные качества и постепенно преодолеть отрицательные. Педагогическая наблюдательность, любовь к детям позволяют педагогу вдумчиво выбирать методы руководства их деятельностью, корректировать поведение ребенка и свое собственное; создавать радостную, доброжелательную атмосферу в группе. Детская радость, сопровождающая игру, способствует формированию физических, психических, духовных, эстетических и нравственных качеств ребенка.

Методика проведения подвижной игры направлена на воспитание эмоционального, сознательно действующего в меру своих возможностей и владеющего разнообразными двигательными навыками ребенка. Под доброжелательным, внимательным руководством воспитателя формируется творчески мыслящий человек, умеющий ориентироваться в окружающей среде, активно преодолевать встречающиеся трудности, проявлять доброжелательное отношение к товарищам, выдержку, самообладание.

Обязательным условием успешного проведения подвижных игр является учет индивидуальных особенностей каждого ребенка. Поведение в игре во многом зависит от имеющихся двигательных навыков, типологических особенностей нервной системы. Активная двигательная деятельность тренирует нервную систему ребенка, способствует уравниванию процессов возбуждения и торможения.

Подбор подвижных игр зависит от условий работы каждой возрастной группы: общего уровня физического, умственного развития детей, их двигательных умений; состояния здоровья каждого ребенка, его индивидуальных типологических особенностей, времени года, режима дня, места проведения игр, интересов детей.

При подборе сюжетных подвижных игр следует принимать во внимание сформированность у детей представлений об обыгрываемом сюжете. Обязательным условием подготовки педагога к проведению подвижных игр является предварительное изучение движе-

ний как имитационных, так и физических упражнений, действий, которые дети выполняют в игре. Педагог обращает внимание на правильное, раскованное, выразительное выполнение двигательных действий. Для лучшего понимания игрового сюжета педагог проводит предварительную работу: читает художественные произведения, организует наблюдения за природой, за животными, деятельностью людей различных профессий (водителями, спортсменами и т. д.), просмотр видеофильмов, кино- и диафильмов, беседы. Значительное внимание педагог уделяет подготовке атрибутов игры – изготавливает атрибуты вместе с детьми или в их присутствии (в зависимости от возраста).

Важно правильно организовать игру в отношении содержания, очередности выполнения заданий. Игра может быть проведена одновременно со всеми детьми или с небольшой группой. Педагог варьирует способы организации игр в зависимости от их структуры и характера, места проведения движений. Продумывает способы сбора ребят на игру и внесение игровых атрибутов.

Ознакомление детей с новой игрой проводится четко, лаконично, образно, эмоционально и продолжается 1,5–2 мин. Объяснение сюжетной подвижной игры, как уже отмечалось, дается после предварительной работы по формированию представлений об игровых образах.

Тематика сюжетных подвижных игр разнообразна: это могут быть эпизоды из жизни людей, явления природы, подражание повадкам животных. В ходе объяснения новой игры перед детьми ставится игровая цель, способствующая активизации мышления, осознанию игровых правил, формированию и совершенствованию двигательных навыков. При объяснении игры используется краткий образный сюжетный рассказ. Он изменяется в целях лучшего перевоплощения ребенка в игровой образ, развития выразительности, красоты, грациозности движений, фантазии и воображения. Сюжетный рассказ аналогичен сказке, вызывающей у детей воссоздающее воображение – зрительное восприятие всех ситуаций игры и действий, стимулирующих их к эмоциональному восприятию.

Сюжет рассказа, его содержание должно быть понятно детям, поэтому использование этого приема требует планирования и продумывания педагогом предшествующей работы, чтобы у детей было сформировано представление об обыгрываемом сюжете. Воспитатель проводит наблюдение в природе, живом уголке за поведением птиц, животных; читает художественную литературу, показывает диафильмы, видеофильмы, кинофильмы, составляя представления, необходимые для успешного проведения игры. Вместо ситуативного объяснения игры педагог использует перед проведением первой игры крошку-сказку или сюжетный рассказ, в который входят правила игры и сигнал. Их объяснение занимает те же отведенные методикой 1,5–2 мин, а иногда и меньше. Воспитательный эффект от такого объяснения высок – у детей развиваются воссоздающее воображение, фантазия. Сюжетный рассказ способствует вхождению в образ, развитию выразительности движений. В объяснение игры вплетаются правила, сигнал.

Сюжетные рассказы используются во всех возрастных группах. Нередко педагогу бывает сложно придумать объяснение игры. Для облегчения задачи можно использовать стихи. Например:

Вышла курочка-хохлатка,
С нею желтые цыплятки.
Квохчет курочка:
«Ко-ко, не ходите далеко».

Дети-«цыплятки» гуляют по лужайке, собирают водящему зернышки, пьют водичку из лужицы. Приближаясь к водящему-«кошке», «курочка» (педагог) говорит:

На скамейке, у дорожки,
Улеглась и дремлет кошка.

«Цыплятки» подходят к «кошке» близко, «курочка» говорит:

Кошка глазки открывает (*Мяучит*: -«Мяу-мяу».)
И цыпляток догоняет.

Объясняя несюжетную игру, педагог раскрывает последовательность игровых действий, игровые правила и сигнал. Он указывает местоположение играющих и игровые атрибуты, используя пространственную терминологию (в младших группах с ориентиром на предмет, в старших – без него). При объяснении игры воспитатель не должен отвлекаться на замечания детям. С помощью вопросов он проверяет, как дети поняли игру. Если правила им понятны, то игра проходит весело и увлекательно.

Объясняя игры с элементами соревнования, педагог уточняет правила, игровые приемы, условия соревнования. Выражает уверенность в том, что все дети постараются хорошо справиться с выполнением игровых заданий, предполагающих не только скоростное, но и качественное выполнение («Кто быстрее добежит до флажка», «Какая команда не уронит мяч»). Правильное выполнение движений доставляет детям удовольствие, вызывает чувство уверенности и стремление к совершенствованию.

Объединяя играющих в группы, команды, педагог учитывает физическое развитие и индивидуальные особенности детей. В команды подбирает ребят, равных по силам; для активизации неуверенных, застенчивых малышей объединяет их со смелыми и активными ребятами.

Интерес детей к играм с элементами соревнования повышается, если на них надевают форму, выбирают капитанов команд, судью и его помощника. За правильное и быстрое выполнение заданий команды получают очки. Результат подсчета определяет оценку качества выполнения заданий и коллективных действий каждой команды. Проведение игр с элементами соревнований требует большого педагогического такта, объективности и справедливости оценки деятельности команд, способствующих дружелюбию и товариществу во взаимоотношениях детей.

Руководство воспитателя подвижной игрой состоит также в распределении ролей. Водящего педагог может назначить, выбрать с помощью считалки или предложить детям самим выбрать водящего и затем попросить их объяснить, почему они поручают роль именно этому ребенку; может взять ведущую роль на себя или выбрать того, кто желает быть водящим. В младших группах роль водящего выполняет сначала воспитатель, делая это эмоционально, образно. Постепенно роль ведущего начинают поручать детям.

В ходе игры педагог обращает внимание на выполнение детьми правил, тщательно анализирует причины их нарушения. Ребенок может нарушить правила игры, если недостаточно точно понял объяснение педагога, очень хотел выиграть, был невнимателен и т. д. Педагог должен следить за движениями, взаимоотношениями, нагрузкой, эмоциональным состоянием детей в игре.

Значительное внимание следует уделять вариантам подвижных игр, позволяющим не только повысить интерес к игре, но и усложнить умственные и физические задачи; совершенствовать движения, повышать психофизические качества ребенка.

Первоначально варианты игры педагог придумывает сам или подбирает из сборников подвижных игр. При этом следует постепенно усложнять правила. Например, воспитатель интонационно варьирует интервал подачи сигнала: «Раз, два, три, лови!», «Раз – два – три

– лови!» и т. д.; он может изменить расположение детей и физкультурных пособий в игре; выбрать нескольких водящих; включить в игру правила, требующие от ребенка выдержки, самообладания и т. д.

Постепенно к составлению вариантов подключаются и дети, что способствует развитию детского творчества.

Руководя игрой, педагог формирует правильную самооценку, доброжелательные взаимоотношения, дружбу и взаимовыручку, учит детей преодолевать трудности. Преодоление трудностей П. Каптерев называл нравственным закаливанием, связывая его с формированием высокого духовного потенциала. Правильное педагогическое руководство игрой помогает ребенку понять себя, своих товарищей, обеспечивает развитие и реализацию его творческих сил, оказывает психокоррекционное, психотерапевтическое воздействие.

Подводя итог игры, воспитатель отмечает ребят, хорошо выполнивших свои роли, проявивших смекалку, выдержку, взаимопомощь, творчество.

Отмечая действия детей, нарушивших условия и правила игры, педагог высказывает уверенность в том, что в следующий раз ребята постараются и будут играть лучше.

Проведение подвижных игр в разных возрастных группах

Игровая деятельность ребенка начинает развиваться уже в раннем возрасте. Для того чтобы игра малышей была полноценной, необходимо создавать для них педагогически целесообразную внешнюю обстановку, правильно подбирать игрушки. Дети второго года жизни очень подвижны. Для удовлетворения их потребности в движении необходимо иметь на участке горку, скамейки, ящики и другие пособия. Детям должно быть предоставлено достаточно места, чтобы бегать, подниматься на ступеньки, сползать по скату горки и т. д., играть в прятки, догонялки.

В играх детей старше полутора лет можно заметить признаки подражания взрослым. Учитывая это, воспитатель вовлекает их в игры с помощью игрушек, старается разбудить интерес эмоциональным образным объяснением. В младших группах наиболее часто используются сюжетные игры и простейшие несюжетные игры типа «Ловишки», а также игры-забавы. Малышей привлекает в игре главным образом процесс действия: им интересно бежать, догонять, бросать и т. д. Важно научить их действовать точно по сигналу, подчиняться простым правилам игры. Успешность проведения игры зависит от воспитателя. Он должен заинтересовать детей, дать образцы движений. Ведущие роли в игре педагог выполняет сам или поручает наиболее активному ребенку, иногда готовит к этому кого-то из ребят старших групп. Важно помнить, что водящий только делает вид, что ловит детей:

этот педагогический прием используется для того, чтобы малыши не испугались и у них не пропал интерес к игре.

При проведении сюжетных игр рекомендуется применять методику, обращенную к воображению ребенка. С этой целью используют образные возможности сюжетного рассказа. Приведем образец рассказа к игре «Воробушки и автомобиль».

Дети садятся на стульчики, и воспитатель начинает рассказывать: «Жили-были маленькие серенькие воробушки. В ясный солнечный день они летали по саду и искали насекомых или зернышки. Они подлетали к лужице, пили водичку и снова улетали. Однажды появился большой красный автомобиль и загудел „би-би-би“. Воробушки испугались и улетели в свои гнездышки. Давайте поиграем в такую игру. Вы будете маленькими воробушками. Стульчики будут вашими гнездышками, а я буду изображать автомобиль. Воробушки, вылетайте! А как только автомобиль загудит „би-би-би“, все воробушки должны лететь в гнездышки».

Такое объяснение занимает меньше минуты. Воспитатель играет вместе с детьми, выполняя и роль воробушка, и роль автомобиля. Малыши не замечают такого перевоплощения. Они с удовольствием входят в образ, иногда дополняют его отдельными действиями: клюют зернышки и приговаривают «клю-клю», пьют водичку и попискивают «пи-пи».

Педагог следит за образным выполнением детьми действий, напоминает, чтобы они использовали в игре всю площадку, летали красиво, эмоционально имитировали движения, действовали (по возможности) по сигналу. Проводя игру, необходимо постоянно напоминать детям об игровом образе. Значительно оживляют игру различные атрибуты: головные уборы с изображением птичек, рули автомобиля и т. д. При последующем проведении игры детям предлагают новые варианты: воробушки возвращаются в свои гнездышки, влезают на скамейку (садятся на провода). К концу года роль автомобиля можно поручать наиболее активному ребенку.

Для младшей группы рекомендуются игры с текстом. При проведении таких игр, как «Заяц», «Поезд» и др., воспитатель выразительно читает текст, сопровождая его соответствующими движениями. Такие игры воспитывают у детей чувство ритма. Ребята, слушая воспитателя, стараются подражать его движениям.

К четырем годам у детей накапливается двигательный опыт, движения становятся более координированными. Учитывая этот фактор, педагог усложняет условия проведения игры: увеличивает расстояние для бега, метания, высоту прыжков; подбирает игры, упражняющие в ловкости, смелости, выдержке. В средней группе воспитатель уже распределяет роли среди детей. Роль ведущего поначалу поручается детям, которые могут с ней справиться. Если ребенку не по силам четко выполнить задание, он может потерять веру в свои возможности и его трудно будет привлечь к активным действиям. Педагог отмечает успехи детей в игре, воспитывает доброжелательность, честность, справедливость. В средней группе широко используются сюжетные игры типа: «Кот и мыши», «Котята и щенята», «Мышеловка» и др., несюжетные игры: «Найди себе пару», «Чье звено скорее соберется?» и др.

Как и в младшей группе, воспитатель, проводя сюжетную игру, использует образный рассказ. Сказочные игровые образы побуждают ребенка комбинировать реальные черты воспринимаемого сюжета в новые сочетания. Воображение ребенка пятого года жизни носит воссоздающий характер, поэтому воспитатель должен все время направлять его развитие. Здесь также велика роль образного сюжетного рассказа. Например, можно предложить детям игру «Козлята и волк».

Такое объяснение сюжета занимает не более полутора минут. Оно снижает двигательную активность детей, моторную плотность игры. Вместе с тем увлеченность ребят игрой дает возможность решать воспитательные задачи в комплексе.

В подвижных играх детей старшего дошкольного возраста используются более сложные движения. Перед ребятами ставится задача мгновенно реагировать на изменение игровой ситуации, проявлять смелость, сообразительность, выдержку, смекалку, сноровку.

Движения детей 5–6 лет отличаются большей координированностью, точностью, поэтому наряду с сюжетными и несюжетными играми широко используются игры с элементами соревнования, которые поначалу целесообразно вводить как соревнование между несколькими детьми, равными по физическим силам и уровню развития двигательных навыков. Так, в игре «Кто скорее добежит до флажка?» задание выполняют 2—3 ребенка. По мере овладения детьми навыками ориентировки в пространстве вводятся соревнования по звеньям. Выигравшим считается звено, участники которого справятся с заданием быстро и правильно.

В подготовительной к школе группе большинство детей хорошо владеют основными движениями. Воспитатель обращает внимание на качество движений, следит за тем, чтобы они были легкими, красивыми, уверенными. Ребята должны быстро ориентироваться в пространстве, проявлять выдержку, смелость, находчивость, творчески решать двигательные задачи. Необходимо ставить перед ними в играх задачи для самостоятельного решения.

Так, в игре «Цветные фигурки» дети делятся на звенья, в каждом звене выбирается звеньевой. По сигналу воспитателя дети с флажками в руках разбегаются по залу. По команде: «В круг!» – они находят своего звеньевого и образуют круг. Затем задание усложняется: дети также разбегаются в рассыпную по залу, по команде: «В круг!» – строятся вокруг звеньевого и, пока воспитатель считает до пяти, выкладывают какую-нибудь фигуру из флажков. Такое усложнение задания требует от детей умения быстро переключаться от одной деятельности к другой – в данном случае от активного бега к выполнению коллективного творческого задания.

Осуществляя поиск решения тех или иных двигательных задач в подвижных играх, дети получают знания самостоятельно. Знания, добытые собственными усилиями, усваиваются сознательно и прочнее запечатлеваются в памяти. Решение разнообразных задач рождает веру в свои силы, вызывает радость от самостоятельных маленьких открытий.

При умелом руководстве воспитателя подвижной игрой успешно формируется творческая активность детей: они придумывают варианты игр, новые сюжеты, более сложные игровые задания.

Каждый играющий должен знать свою задачу и в соответствии с ней исполнять воображаемую роль в предлагаемой ситуации. Вхождение в роль формирует у детей способность представить себя на месте другого, мысленно перевоплотиться в него; позволяет испытать чувства, которые в обыденных жизненных ситуациях могут быть недоступны. Поскольку игра включает активные движения, а движение предполагает практическое освоение реального мира, игра обеспечивает непрерывное исследование, постоянный приток новых сведений. Таким образом, подвижная игра является естественной формой социального самовыражения личности и творческого освоения мира.

В ряде игр от детей требуется умение придумать варианты движений, различные комбинации их (игры типа «Сделай фигуру», «День и ночь», «Обезьяна и охотники» и др.). Первоначально ведущую роль в придумывании вариантов движений играет педагог. Постепенно он подключает к этому детей. Вхождению в роль, образной передаче характера движений способствует придумывание ребятами упражнений на заданную тему, например, упражнений, имитирующих движения животных, птиц, зверей (цапля, лисичка, лягушка), или задание придумать и назвать упражнение, а затем выполнить его («Рыбка», «Снегоочиститель» и др.).

Важную роль в развитии творческой деятельности детей играет привлечение их к составлению вариантов игр, усложнению правил. Поначалу ведущая роль в этом принадлежит воспитателю, но постепенно детям предоставляется все больше самостоятельности. Так, проводя игру «Два Мороза», воспитатель сначала предлагает такой вариант: тот, кого «Морозы» осалят, остается на месте, а дети, перебегая на противоположную сторону, не должны задевать «замороженных». Затем педагог усложняет задание: убегая от «Морозов», дети должны дотронуться до «замороженных» товарищей и «отогреть» их.

После этого воспитатель предлагает детям самим придумать вариант игры. Из предложенных вариантов выбираются наиболее интересные; например, дети решили, что «Морозам» будет труднее «заморозить» спортсменов, поэтому во время перебежек дети имитируют движения лыжников, конькобежцев.

Используя метод творческих заданий, воспитатель постепенно подводит детей к придумыванию подвижных игр и самостоятельной их организации. Например, Дима Е., 6 лет, побывал летом вместе с родителями в альпинистском лагере и, придя в детский сад, предложил новую игру, которую назвал «Альпинисты». Интересно, что начал он объяснение игры с сюжетного рассказа: «На огромной территории нашей родины есть глубокие реки и озера, безводные пустыни, широкие равнины и высокие горы. Горы упираются своими вершинами в небо. У подножия гор летом стелется трава, на вершинах в это время белеют снеговые шапки, которые не тают даже в сильную жару, потому что наверху очень холодно. Чтобы подняться к вершине, надо пройти по узким горным тропинкам (скамейки), пролезть в пещеру (поставленные в ряд дуги), перепрыгнуть через трещины в скале (перепрыгнуть через веревку) и, наконец, забраться на вершину (залезть на гимнастическую лестницу). Победит та группа, которая первой покорит вершину».

Таким образом, показателем творчества детей в игре является не только быстрота реакции, умение войти в роль, передавая свое понимание образа, самостоятельность в решении двигательных задач в связи с изменением игровой ситуации, но и способность к созданию комбинаций движений, вариантов игр, усложнению правил. Высшим проявлением творчества является придумывание ребятами подвижных игр и умение самостоятельно их организовывать.

В подготовительной к школе группе, наряду с сюжетными и несюжетными играми, проводятся игры-эстафеты, спортивные игры, игры с элементами соревнования.

Дети подготовительной группы должны знать все способы выбора ведущих, широко пользоваться считалками.

Важно использовать игры не только для совершенствования двигательных навыков, но и для воспитания всех сторон личности ребенка. Продуманная методика проведения подвижных игр способствует раскрытию индивидуальных способностей ребенка, помогает воспитать его здоровым, бодрым, жизнерадостным, активным, умеющим самостоятельно и творчески решать самые разнообразные задачи.

Игры для первой младшей группы

Поезд

Материал. В более сложном варианте игры: два флажка – красный и зеленый; доска шириной 15—20 см.

Ход игры. Дети становятся друг за другом. Каждый ребенок изображает вагон, а впереди стоящий воспитатель – паровоз. Паровоз гудит, и поезд начинает двигаться – сначала медленно, потом быстрее. Приближаясь к станции (заранее отмеченное место), поезд замедляет ход, останавливается. Затем паровоз дает гудок, и движение возобновляется.

Указания к игре. Вначале роль паровоза исполняет воспитатель, в дальнейшем – один из ребят. Поезд лучше устраивать без сцепления, чтобы не затруднять движения детей.

Изображая поезд, каждый ребенок может свободно вращать руками, гудеть, говорить «чух, чух, чух...».

Через некоторое время в эту игру можно ввести ряд добавлений. Например, кто-нибудь может быть семафором, ему даются два флажка – красный и зеленый: при поднятии красного флага поезд останавливается, при поднятии зеленого флага продолжает движение. (Эту роль дети выполняют по очереди.)

Поезд может идти по «мосту» — прочно укрепленной доске (по доске можно вести малышей только летом, зимой они могут поскользнуться и упасть) или между двумя линиями, четко обозначенными на земле или на снегу. Если вагон «сойдет с рельсов» (кто-либо станет ногой за черту), поезд останавливается, вагон отцепляется на «ремонт», затем к нему прицепляют паровоз и пускают по мосту снова. Таким образом, ребенок повторяет движение, которое ему не удалось.

Игру можно закончить следующим образом: поезд прибыл с пассажирами в город, все отправляются в гости в «детский сад» (условное место), где можно посидеть и отдохнуть от движений.

В дальнейшем в игру можно вносить следующие варианты: на поезде можно поехать в лес, в город за игрушками, на дачу и т. п. Вот один из возможных вариантов такой игры. Дети едут на поезде в лес за ягодами или цветами (идут или бегут друг за другом). Через некоторое время поезд останавливается, и все пассажиры собирают ягоды или цветы, т. е. наклоняются, приседают, делают вид, что ищут и т. п. Далее дети возвращаются домой. При таком варианте можно не вводить усложнений в движение поезда, чтобы не утомлять малышей большим количеством правил.

Переезд на дачу

Материал. Шнуры для сцепления «вагонов», устройства машин или выполняющие роль вожжей (вагоны могут изображать стульчики, поставленные друг за другом). Движение поезда (ходьба) может сопровождаться пением песенки «Поезд» Н. Метлова.

Ход игры. Дети делятся на две группы: одна группа изображает детей, переезжающих на дачу на поезде, вторая изображает автобус, грузовик либо кучеров с лошаdkами.

Изображать поезд можно различными способами:

а) передвигаться по участку, шагая друг за другом (если игра проводится в середине года, можно дать для сцепления шнуры);

б) сидеть на стульчиках, поставленных друг за другом, или скамейках.

Пока поезд едет, машины ожидают в гараже (очерченный на земле прямоугольник), лошади – на конюшне.

Как только дается сигнал, что поезд приближается к станции (звонок, гудок или слово воспитателя либо ребенка, изображающего начальника станции), машины или лошади выезжают встречать детей.

Когда поезд останавливается, все дети размещаются на машинах или на лошадях (подлезают под шнур, с помощью которого устраиваются машины, или «вожжи»).

При повторении игры роли меняются.

Указания к игре. Эта игра сложнее, чем описанная выше. В ней требуется большая самостоятельность и умение выждать. Для маленьких детей, только принятых в детский сад, эта игра была бы слишком трудной.

Если игра проводится в смешанной группе, более старшие дети могут изображать кучеров с лошаdkами и машины, приехавшие за детьми, а самые маленькие поедут с воспитателем на поезде.

В процессе посадки в машины воспитатель должна принять самое деятельное участие, избегая тесноты и неудобства, которые будут стеснять движения детей. Чтобы облегчить игру, можно перевозить всех детей с вокзала в два-три приема на одной машине.

По ровненькой дорожке

Ход игры. Воспитатель предлагает детям пойти на прогулку. Все идут друг за другом, приговаривая:

По ровненькой дорожке,
По ровненькой дорожке,
По камешкам,
По камешкам, *(Прыгают на двух ногах.)*
По камешкам,
В яму – бух... *(Присаживаются на корточки.)*
Ух-у-ух! *(Выпрямляются.)*

Этот текст и соответствующие движения повторяются 2 раза. Затем дети произносят следующие слова:

По ровненькой дорожке,
По ровненькой дорожке, *(Идут один за другим, немного расслабив тело, будто устали.)*
Устали наши ножки,
Устали наши ножки.
Вот наш дом – *(Бегут к стульчикам в противоположный конец и садятся.)*
Там мы живем!

Указания к игре. Вначале воспитатель может сам выполнять движения с детьми, являясь для них примером. Когда дети освоятся с правилами и движениями, воспитатель может не выполнять движений, а лишь произносить текст, наблюдая за детьми и давая им нужные указания.

Солнышко и дождик

Материал. Стульчики, повернутые спинкой вверх и изображающие домики (отмеченные на земле кружки). В ходе игры дети поют песню «Солнышко» (слова А. Барто, музыка М. Раухвергера).

Ход игры. Домики расположены полукругом, на некотором расстоянии один от другого. Дети вместе с воспитателем находятся в домиках (на корточках перед сиденьем). Все смотрят в окошко (в отверстие спинки стульчика). Выглянув в окошко, воспитатель говорит:

– Какая хорошая погода! Сейчас выйду и позову ребят поиграть.

Выходит на середину комнаты и зовет всех играющих. Малыши выбегают, взявшись за руки, образуют хоровод и поют песенку:

Смотрит солнышко в окошко,
Светит в нашу комнатку. *(Поют и ходят по кругу.)*
Мы захлопаем в ладошки,
Очень рады солнышку.
Топ-топ, топ-топ,
Топ-топ-топ, *(Притоптывают, стоя на месте*
мелодия повторяется, но без слов.)
Топ-топ-топ,
Топ-топ-топ.
Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп. *(Прихлопывают в такт мелодии.)*
Хлоп, хлоп, хлоп.
Хлоп, хлоп, хлоп.

Неожиданно для детей воспитатель говорит:

– Посмотрите, дождь идет, скорее домой!

Все спешат на свои места.

– Послушайте, как стучит дождик по крышам.

Воспитатель, постукивая согнутыми пальцами по сидению стульчика, изображает шум дождя. Сперва дождь сильный, потом он утихает и постепенно совсем прекращается.

– Сейчас посмотрю, как там на улице, и вас позову.

Воспитатель выходит из своего дома, делает вид, что смотрит на небо, и зовет всех:

– Солнышко светит, нет дождя. Выходите погулять!

Теперь можно снова играть в хоровод или побегать свободно перед стульчиками, поплясать и т. д. Неожиданно для детей (но выждав некоторое время) снова дается сигнал «дождик идет!», и все убегают по местам.

Игра повторяется несколько раз.

Правила игры. На сигнал «дождь идет!» нужно бежать на место, на сигнал «солнышко светит!» – выйти на середину площадки. Выполнять движения согласно песне.

Указания к игре. Игра может проводиться и в помещении, и на воздухе. Вместо стульчиков можно сделать на земле кружочки-домики (выложить из шишек или нарисовать).

Желательно, чтобы все домики были на равном расстоянии друг от друга и располагались полукругом или вокруг небольшого пространства для хоровода и свободных движений.

В дальнейшем можно ввести правило: запомнить свое место и возвращаться только в свой дом. Воспитатель играет наравне с детьми, особенно вначале, когда игра новая и плохо знакома детям.

Время от времени воспитатель, приучая детей к большей самостоятельности, дает лишь сигналы, не выполняя движений. Можно вместо песни «Солнышко» спеть другую, подходящую к содержанию игры.

Автомобили

Материал. Стульчики, кружки от серсо (небольшие обручи, фанерные круги).

При усложнении игры: красный и зеленый флажки.

Ход игры. С одной стороны площадки, где проводится игра, устраивают гараж (ставят стульчики и кладут на них кружки от серсо, или небольшие обручи, или фанерные круги, которые могли бы послужить в качестве руля). С другой стороны на земле очерчивается небольшое пространство – это дом, где живут «шоферы» (дети).

Игра начинается со сборов на работу. «Шоферы» умываются, пьют чай (движения свободные) и идут в гараж (обходят 1—2 раза площадку). Каждый «шофер» становится перед машиной (возле кружка). «Заведующий гаражом» (воспитатель) проверяет, все ли в порядке, и дает сигнал: «Заводи мотор!» Слегка наклонив корпус и опираясь о скамейку, дети делают вращательные движения рукой, произнося «тр-тр-р». «Поехали!» – объявляет воспитатель. Дети берут в руки рули и разбегаются по площадке (площадь, где можно ездить машинам, заранее очерчена или обозначена шнуром, флажками и т. п.). Шоферы могут ездить в различном направлении и порядке, не выезжая за пределы улицы (обозначенной площадки). «Заведующий» остается на месте и следит за ездой. Если случается «авария» или какой-нибудь непорядок, «заведующий» может выехать сам и все уладить или послать помощника – одного из ребят. «Машины, в гараж!» – зовет заведующий, считая, что дети уже достаточно побегали. Все шоферы должны сейчас же вернуться и поставить машину на место, т. е. сесть на стульчик. Затем «заведующий» обходит машины, проверяет, все ли исправно, и указывает, какой ремонт нужен. (Это делается для отдыха после бега.) Ремонт желательно производить, используя различные движения. Например, можно накачать воздух в шины (сидя на месте, дети соединяют свои кулачки, слегка поднимают их и опускают, произнося «пш... пш...» или «с... с... с...»); можно проверить задний ход (дети вертят, сидя на месте, свой руль, произнося «тр... тр...»); можно помыть машину (отряхивают платяца, поглаживают по очереди руки, ноги и т. д.); можно починить колеса (завязать развязавшийся шнурок, подтянуть носочки и т. п.) Когда дети немного отдохнут после бега, воспитатель объявляет, что «гараж закрывается». Шоферы уходят домой. Игра может начаться снова.

Правила игры. Вовремя по команде выезжать из гаража и возвращаться в него. Выполнять движения дружно. При усложнении вводится третье правило: следить за сменой флажков и останавливаться при поднятии красного (вводится, когда дети достаточно освоились в игре).

Указания к игре. Разнообразные движения во время отдыха помогают заинтересовать детей и привлечь их к своевременному возвращению на место.

Позднее в игру можно ввести роль милиционеров – их расставляют по краям площадки. Получив красный и зеленый флажки, «милиционеры» поднимают их по примеру воспитателя, у которой такие же флажки. При поднятии красного флажка, машины останавливаются; при поднятии зеленого – едут. Шофер, нарушивший правила движения, платит штраф – хлопает ладошкой по ладони милиционера.

Самолеты

Материал. Гирлянда с флажками; зеленый и красный флажки.

Ход игры. На одной стороне площадки (комнаты) поставлены скамейки или стульчики. Впереди протянута гирлянда с флажками и устроена арка. Это аэродром. Малыши – летчики. Они сидят на стульчиках, ожидая сигнала к началу полета. «Летчики, к полету готовы?» – спрашивает «начальник аэродрома» (воспитатель). Дети встают и отвечают: «Готовы!» «Заводи мотор!» – приказывает «начальник». Дети вертят правой рукой, будто заводят мотор, произнося «тр-тр-р». «Начальник» поднимает зеленый флажок – можно лететь. «Летчики» на самолетах летают по всей площадке в разных направлениях до тех пор, пока «начальник» не показывает красный флажок. «Летчики, летите назад!» – зовет воспитатель, напоминая, что означает красный флажок. Все возвращаются на аэродром и усаживаются на стульчики.

Начальник обходит самолеты, осматривает их и указывает, какой нужен ремонт (см. игру «Автомобили»).

Затем снова дается сигнал к полету, и игра повторяется.

Правила игры. Помнить сигналы: при поднятии зеленого флажка вылетать, при поднятии красного – возвращаться на аэродром.

Указания к игре. Для облегчения игры можно сразу давать сигнал к полету, не изображая, как заводят моторы. Или заменить сигналы флажком сообщением «по радио» («Слушайте, слушайте! Летчики, возвращайтесь!»).

Через некоторое время воспитатель выбирает одного из детей себе в помощники, он также получает флажки и вместе с воспитателем дает сигналы. Это – повод для проявления самостоятельности детей, чтобы в дальнейшем они могли играть без участия воспитателя.

Если игра проводится на воздухе, необходимо ограничить площадку, где разрешается летать, иначе малышам трудно будет следить за сигналами.

Воробушки и автомобиль

Ход игры. Во время прогулки воспитатель обращает внимание детей на то, как летают воробьи, как они прыгают, как разлетаются в разные стороны, когда проезжает автомобиль или когда приближаются люди.

Напомнив детям их наблюдения, воспитатель предлагает поиграть в воробушков. Он очерчивает площадку, где воробушки могут летать и прыгать, – ставит по краям площадки скамеечки или стулья, говоря:

– Сюда полетят воробушки, когда приедет автомобиль. На дереве и на крыше воробьи не боятся, что их автомобиль раздавит. Они сидят и смотрят. Как уедет автомобиль – воробьи опять полетят искать зернышки и крошки.

Тут же воспитатель договаривается с детьми, что он будет автомобилем, показывает детям, как проедет и загудит автомобиль.

– Тихо на дворе, никого нет. Летите, воробушки!

Дети выбегают на середину и изображают, как летают и прыгают воробьи. Вдруг раздается «гудок», и «автомобиль» проезжает по площадке. «Воробьи» быстро бегут и усаживаются на скамеечках. Чтобы дать детям небольшую передышку, воспитатель несколько «проезжает» из конца в конец или кругом по площадке и отходит в сторону. Дети снова бегут на середину. Так повторяется несколько раз.

Правила игры. Бежать к скамейкам, когда появляется автомобиль, возвращаться на середину площадки, когда он исчезает.

Указания к игре. Чтобы дети не устали, можно внести в игру ряд спокойных действий – например, воробьи сидят, чистят перышки (отряхиваются), чирикают, сидя на ветках (на скамеечках), и т. п.

Лягушки

Материал. При введении добавления: скамейка или доска.

Ход игры. Воспитатель читает стихотворение, дети выполняют соответствующие движения.

Вот лягушки по дорожке
Скачут, вытянувши ножки. *(Скачут по площадке.)*
«Ква-ква-ква, ква-ква»
Скачут, вытянувши ножки. *(Останавливаются,
отдыхают, затем скачут, направляясь к доске
или бревну для лазанья высотой 10—15 см.)*
Вот из лужицы на кочку,
Да за мушкою вприскок. *(Забираются на доску,
отдыхают, изображая, как жужжат мухи.)*
Есть им больше неохота,
прыг опять в свое болото. *(Спрыгивают
с доски, будто ловят мушек.)*

Игра начинается снова.

Указания к игре. В качестве отдыха можно ввести такое добавление: лягушки усаживаются на «кочку» (на скамейку, доску или на траву) и греются на солнышке. В эту игру лучше играть небольшими группами. Например, можно разделить детей на две группы: одни лягушки отдыхают в своем болоте (кружок, в котором можно посидеть на травке или на скамеечке), другие прыгают и ловят мушек. Затем роли меняются.

Постепенно следует развивать в детях большую самостоятельность при проведении этой игры. Например, воспитатель выбирает одного из детей – он поведет «лягушек» охотиться за мушками, а сам следит за их движениями и говорит текст. Воспитатель может исполнять роль журавля или цапли, при появлении которой лягушки прячутся в болото (бегут в кружок). Ловли в такой игре вводить не требуется, чтобы не утомлять детей, так как игра и без того богата движениями. В данном случае появление цапли, которая ходит вокруг лягушек, но их не ловит, нужно, чтобы продлить отдых от движений (лягушки не вылезают из болота, пока не уйдет цапля) и чтобы побудить детей к самостоятельным действиям: они сами должны сообразить, что делать, куда спрятаться, когда можно вылезти из болота.

Наседки и цыплята

Ход игры. Воспитатель рассказывает детям:

– Вышла курочка-наседка с цыплятами гулять. Цыплята маленькие, желтенькие, бегают около курочки, зернышки клюют. «Пить, пить, воды попить! Пить, пить, воды попить!» – пищат цыплята и разбегаются в разные стороны. А курочка боится, что цыплята потеряются. Как они отойдут немного, она их зовет: «Кле, кле – все ко мне! Кле, кле – все ко мне!»

Воспитатель изображает курочку, а малыши – цыплят. Курочка сидит на стульчике или на ковре, цыплята вокруг нее плотной группкой. Курочка дремлет, а цыплята потихоньку разбегаются в разные стороны, ходят, клюют и приговаривают: «Пить, пить, воды попить!» Надо дать малышам походить, побегать немного по всей комнате или площадке.

Проснулась курочка, а цыплят нет. Она их созывает: «Кле, кле – все ко мне!» Цыплята сбегаются на зов.

Затем игра повторяется.

Правила игры. Цыплята ходят или бегают по всей комнате или площадке. На зов курочки должны прибежать все цыплята.

Указания к игре. Эта игра доступна самым маленьким детям. Если она проводится во дворе, надо очертить границы площадки, где цыплятам можно ходить и бегать. Нарисованные линии будут изображать забор. Если малыши будут толпиться возле воспитателя, им надо объяснить, что цыплята больше всего любят искать червячков и мошек под забором, – это побудит детей к движению по всей площади.

При повторении игры для развития большей самостоятельности роль курочки поручается одному из детей. Но при этом воспитатель должен найти удобный способ подсказать курочке, когда позвать цыплят. Например, он может взять на себя роль кошки, которая разбудит курочку своим мяуканьем, или щенка, который прибежит и залает, и т. п.

Куры в огороде

Материал. 4 палочки; шнур; подставки-чурбаки.

Если игра проводится в помещении, вместо палочек, шнура и подставок используют строительный материал.

Ход игры. Из палочек и привязанного к ним шнура устраивают огород. В него хотят пролезть «куры» (дети). Палочки следует укрепить на подставках-чурбаках, чтобы они не опрокидывались, когда «куры» будут подлезать под изгородь (под веревку). С одной стороны оставляют место без загородки, чтобы было удобно убежать с огорода.

Воспитатель изображает сторожа. Он сидит в избушке на краю огорода (на стульчике или скамеечке), закрыв глаза, будто спит. «Куры» подлезают под изгородь (под веревку) и начинают клевать, бегать по огороду, кудахтать. Сторож просыпается (выждав немного) и гонит их с огорода: «Кыш, кыш», – и хлопает в ладоши.

«Куры» убегают, а «сторож» обходит огород: нет ли еще где-нибудь курицы, – и возвращается в свой дом.

Игра повторяется.

Правила игры. Когда сторож хлопнет в ладоши и скажет «кыш, кыш», надо бежать с огорода. Подлезать под веревку нужно не задевая ее.

Указания к игре. Вначале огород можно начертить на земле линиями, тогда нужно будет выполнять только первое правило. Затем можно усложнить игру – ввести второе правило. Если игра проводится в помещении, изгородь можно сделать из строительного материала (в один ряд), чтобы малыши перепрыгивали через него (высота 8—10 см). С одной стороны надо устроить выход, откуда будут убежать куры.

Роль сторожа постепенно передается детям: вначале можно привлекать их в качестве помощников сторожа (вместе прогонять кур), затем – передать эту роль полностью.

Лохматый пес

Ход игры. Воспитатель изображает лохматого пса. Дети «живут» в одном доме (очерченный прямоугольник или огороженное скамейками место) или в разных домах (сидят на стульчиках).

«Лохматый пес» грызет косточку, потом садится в свою конуру (на стульчик) или ложится на ковер и засыпает (закрывает глаза).

Тогда дети, взявшись за руки и образовав одну цепочку, подкрадываются к нему, произнося следующие слова:

Вот лежит лохматый пес,
В лапы свой уткнувши нос.
Тихо, смирно он лежит,
Не то дремлет, не то спит.
Подойдем к нему, разбудим
И посмотрим, что-то будет?

«Пес» в это время не должен шевелиться, даже когда его легонько трогают, погладить его можно лишь тогда, когда кончили говорить стишок.

Неожиданно для детей «пес» открывает глаза и лает, а малыши убегают и прячутся в своем доме. Пес побегает, полагает и снова ложится. Малыши опять выходят из своего дома, и игра начинается сначала.

Правила игры. Дети не трогают пса до тех пор, пока не кончают говорить текст. Пес не шевелится до тех пор, пока его не тронут.

Указания к игре. Важно так рассчитать расстояние между «домом» детей и «конурой», чтобы дети не подошли к ней раньше, чем закончится текст. В противном случае им трудно будет удержаться и не трогать пса раньше времени. Тогда не будет порядка в игре.

Следует постепенно приучать малышей не убегать раньше времени, т. е. воспитывать смелость и выдержку. При проведении этой игры с более старшими детьми можно уменьшить расстояние до конуры, ввести ловлю (пес ловит детей), остальные правила сохраняются.

Роль пса постепенно передается детям.

Медведь и пчелы

Материал. Шестигранный заборчик.

Ход игры. Заборчик, стоящий на участке, изображает улей, в котором живут «пчелы» (дети). Воспитатель в роли медведя прячется за дерево или куст.

«Пчелы» вылетают из улья собирать мед. Они летают по участку и жужжат. Вдруг появляется «медведь». Он ходит, переваливаясь с ноги на ногу, принохивается к меду. «Пчелы» при его появлении залетают в улей (в шестигранник), а «медведь» подходит к улью и пытается зачерпнуть лапой мед. «Пчелы» жужжат, жалят медведя (стараются дотронуться до руки воспитателя, когда он просовывает ее между перекладин). Воспитатель делает вид, что пчелы его ужалили, трясет «лапой» и убегает. Пчелы снова вылетают за медом, и игра повторяется.

Правила игры. При появлении медведя улетать в улей (бежать к заборчику-шестиграннику), а когда он уходит, вылетать за медом. Летать по всей площадке и не толпиться возле заборчика.

Указания к игре. «Медведь» должен прятаться подальше от улья, чтобы малыши не боялись бегать по всей площадке. Чтобы приучать их быть смелее и бегать подальше от улья, можно в противоположной от шестигранника стороне площадки (приблизительно в 25—30 шагах) нарисовать на земле сад (прямоугольник), куда «пчелы» прилетают за медом.

Медведь должен дать пчелам возможность спрятаться в улье – его движения неторопливые, спокойные, ярко рисующие образ косолапого мишки-лакомки.

Серый волк

Ход игры. Одного из играющих назначают волком и отводят в логово (для этого очерчивают часть площадки), остальные дети изображают козочек, которые пасутся на лугу, пощипывают травку и приговаривают:

Щиплем, щиплем травку,
Волка не боимся,
Съедем всю муравку,
Скорей разбежимся.

После того как сказано последнее слово, «волк» выскакивает из логова и ловит козочек. Когда волк поймает двух козочек, назначают нового волка и начинают играть сначала.

Правила игры. Бежать и ловить следует только после того, как расскажут стишок до конца.

Указания к игре. В эту игру следует играть весной или летом, когда малышей не стесняет лишняя одежда и когда они уже спокойно могут прыгать и бегать в коллективе. Игра требует большей выдержки и самостоятельности, чем предыдущие, так как здесь вводится ловля. Кроме того, дети сами должны помнить правила игры и последовательность действий, в предыдущих же играх о предстоящих действиях им напоминал воспитатель.

Когда дети будут знакомиться с игрой, важно, чтобы воспитатель вместе с ними был козочкой и произносил текст. Своим примером он поможет малышам уяснить правила игры. В дальнейшем участие воспитателя в этой роли необязательно – он может быть волком или бабушкой, которая выгоняет козочек пастись. Последняя роль дает возможность участвовать в игре лишь для удовольствия детей, которые в основном самостоятельно выполняют все движения, соблюдают правила игры. Они нуждаются в помощи главным образом при выборе того, кто будет волком. Им может стать тот, кого назовет предыдущий волк или все дети, либо тот, кого выберут при помощи считалочки.

Пузырь

Ход игры. Дети стоят тесным кругом и «надувают пузырь»: наклонив голову, дуют в кулачки, составленные один под другим – трубочкой. При этом они выпрямляются и набирают воздух, а потом, снова наклоняясь, произносят «ф-ф-ф», выдувая воздух в свою трубку (действие повторяют всего 2—3 раза). При каждом раздувании дети делают шаг назад, будто пузырь немного надулся. Затем все берутся за руки и постепенно расширяют круг, двигаясь назад и произнося следующие слова:

Раздувайся, пузырь,
Раздувайся, большой...
Оставайся такой,
Да не лопайся.

Пока дети произносят текст, образуется большой растянутый круг. Воспитатель говорит, что пузырь получился красивый, большой, и отправляется проверять, хорошо ли надут пузырь, прочный ли он (он соединяет при этом руки своих ближайших соседей и заходит в круг). Воспитатель дотрагивается до каждой пары соединенных рук и в каком-нибудь месте останавливается и говорит: «Воздух, выходи». Все дети, не отпуская рук, сбегаются к центру, произнося «тс...тс...». Затем пузырь снова надувают, и игра повторяется сначала.

При повторении можно заканчивать игру иначе. Можно сказать: «Лопнул пузырь». Тогда дети разрывают сцепленные руки и присаживаются на корточки, произносят «хлоп!» и делают хлопок руками. Воспитатель отправляется чинить пузырь: он обходит детей и дотрагивается до каждого, ребенок, до которого дотронулся воспитатель, встает и подходит к центру. Постепенно снова образуется маленький круг, и можно начинать игру сначала.

Указания к игре. Эта игра особенно хорошо проходит в смешанной группе, где имеются более старшие дети, или в тех случаях, когда к малышам приходят в гости дети старшей группы и играют вместе.

Можно играть и с одними малышами, но это не та игра, с которой следует начинать первые коллективные игры с правилами.

Лучше познакомить малышей с игрой, начиная ее с маленькой группой во время прогулки и затем постепенно охватывая остальных детей (движение назад в круге малышей обычно затрудняет – они рвут круг, и стройность игры нарушается).

Догони мишку

Материал. Большой плюшевый мишка.

Ход игры. У воспитателя в руках мишка. Он подходит к малышам, сидящим на стульчиках, и говорит:

– Сейчас мишка покажет, кто его будет ловить.

Обходит малышей и мишкиной лапкой дотрагивается до 2—3 детей. Следует команда «ловите мишку!», и воспитатель бежит с мишкой на руках, а выбранные дети его догоняют.

Побегав немного, воспитатель дает себя поймать. Поймавшие мишку берут его за лапки и ведут к детям. Мишка опять показывает, кому догонять. Так по очереди мишку ловят все дети. Постепенно количество ловящих увеличивается, чтобы не приходилось долго ждать своей очереди.

Под конец мишку ловят все дети. Воспитатель говорит:

– Теперь мишка отдохнет, он устал бегать.

Игра заканчивается.

Правила игры. Догонять можно только тем, до кого дотронулся мишка. Те, кого мишка не выбрал, должен сидеть на скамеечке спокойно, дожидаясь очереди.

Указания к игре. В эту игру можно играть в помещении, а в теплый день – и во дворе. Бежать воспитатель должен не очень быстро и не особенно далеко. Догонять должны каждый раз новые дети.

Бегите ко мне

Ход игры. Дети усаживаются в ряд на стульчиках у одной из стен комнаты или на краю площадки. Воспитатель отходит подальше от детей и говорит:

– Бегите ко мне!

При этом он манит их руками:

– Бегите, бегите, бегите!

Дети бегут, а воспитатель охватывает их распростертыми руками и говорит:

– Прибежали?! Ну, теперь бегите назад.

Дети бегут к стульчикам и садятся на них.

Когда все успокоится и отдохнут, воспитатель снова зовет:

– Отдохнули? Ну, бегите опять ко мне!

Игра повторяется.

Правила игры. Бежать только тогда, когда позовет воспитательница. Когда она скажет бежать назад, надо добежать до стульчиков и сесть.

Указания к игре. Эта игра очень примитивна по своим движениям и правилам. В то же время она хорошо организует малышей и доставляет им удовольствие. Такая игра может проводиться с самыми маленькими детьми, впервые поступившими в детский сад.

В дальнейшем в нее можно вносить разные дополнения, которые послужат отдыхом после бега и внесут в нее разнообразие. Например, когда дети усядутся на стульчиках, воспитатель идет к ним в гости. Предлагает детям:

– Покажите ваши ручки.

Дети протягивают руки, а воспитатель каждому «кладет конфетку» (легонько хлопает по ладошке). В другой раз он просит показать ножки и, дотрагиваясь кулаком до их коленок, произносит «тук, тук!». В остальном игра проводится, как описано выше.

Вариант игры. Дети сидят на стульчиках. Воспитатель отходит подальше и зовет:

– Бегите ко мне, лошадки!

Дети бегут к воспитателю, поднимая ноги повыше. Второй раз воспитатель зовет зайчиков, и дети вприпрыжку на двух ногах скачут к ней (надо подойти к ним ближе). В третий раз воспитатель зовет котят, и дети на четвереньках прибегают к нему.

Такой вариант более сложен по движениям и проводится с более старшими детьми. В игре с младшими детьми некоторые движения можно заменить, если они покажутся трудными. Например, вместо лошадок могут прилететь птички, вместо зайчиков – прибежать курочки и т. п.

Мячик

Ход игры. Игра проводится зимой на улице с отдельными детьми, которые хотят согреться.

Ребенок, изображая мяч, прыгает на месте на двух ногах, а воспитательница, делая над его головой движения ладонью вверх и вниз, приговаривает:

Мой веселый звонкий мяч,
Ты куда помчался вскачь?
Красный, желтый, голубой...
Не угнаться за тобой...

После этих слов мячик убегает, а воспитатель или тот, кого он назовет, его ловит. Если играют несколько детей, они становятся вокруг мячика и прыгают вместе с ним. Когда мячик убегает, дети его ловят. Кто первый поймает, становится мячиком и идет в середину круга.

Указания к игре. Играть можно и без ловли, тогда воспитатель использует другие слова:

Серый мячик из резинки
Скачет, скачет без запинки.
Низко, низко, низко, низко,
От земли совсем уж близко!

Пятнашки с ленточками

Материал. Разноцветные ленточки по числу играющих.

Ход игры. К спине каждого из играющих детей прикрепляется ленточка (к воротнику). Воспитатель становится пятнашкой. Дети разбегаются во все стороны, а пятнашка их ловит. Воспитатель дает детям немного побегать, затем вытаскивает ленточку из-за воротника у кого-нибудь из детей. Лишившийся ленточки становится пятнашкой, а его ленточку воспитатель прикрепляет к своему пояску. Пятнашка выдергивает еще чью-либо ленточку и прикрепляет к себе за воротник, а ловит детей новый пятнашка и т. д.

Правила игры. Дети убегают от пятнашки, не допуская, чтобы он вытащил ленточку. Лишившийся ленточки становится пятнашкой.

Указания к игре. Эта игра приучает малышей убежать от ловящего, в то время как обычно они, наоборот, вертятся подле него, чтобы их скорее поймали. Кроме того, детям нравится бегать с развевающимися разноцветными «хвостиками», придающими игре красочность и особую веселость.

Кто скорее добежит

Материал. Флажок в качестве ориентира (на прогулке можно использовать дерево или куст).

Ход игры. Все малыши становятся в один ряд. Воспитатель показывает им на дерево или флажок, заметный всем, и говорит:

– Кто скорее добежит до елки (березы, флажка и т. п.)?

Дети (вместе с воспитателем) 3 раза хлопают в ладоши и бегут. Затем они возвращаются, и игра повторяется, но место, куда надо добежать, меняется (флажок переносится в другое место, вместо одного дерева намечается другое и т. д.).

Правила игры. Бежать нужно к указанному месту. Прежде чем бежать, надо 3 раза хлопнуть в ладоши.

Указания к игре. Игру можно проводить на воздухе в разное время года. Летом можно бежать к цветам, собранным детьми в букетики и разложенным подряд (с промежутками) на траве или на скамейке.

Можно связать игру с различением деревьев (один раз бежать к елке, другой раз – к березе). Детей надо расставить посвободнее, чтобы они не мешали друг другу во время бега. Добиваться, чтобы дети выполняли второе правило игры и не бежали до тех пор, пока не хлопнут 3 раза, следует постепенно.

Если играющих много, их можно разделить на две группы: одни бегут, другие в это время отдыхают и смотрят. Когда первая группа добежит до нужного места, они могут там посидеть и отдохнуть после бега. При этом они будут следить за тем, кто добежит раньше из детей второй группы.

Расстояние должно быть небольшое, приблизительно 25—30 шагов, чтобы малыши не устали.

Площадка, где бегают дети, должна быть ровной, без пней и ямок. Малышей необходимо предупредить, чтобы они смотрели под ноги, когда бегут. Если дети очень маленькие, в игру вносится изменение: надо сказать не «кто раньше добежит», а «побежим к флажку» (или цветочкам и др.), делая акцент не на быстроте, а на том, куда бежать.

Если игра проводится впервые, воспитатель сначала должен прийти с детьми до того места, куда надо бежать, чтобы каждому было понятно, что от него требуется. Можно попросить 1—2 детей добежать до этого места и посмотреть, куда они побегут.

Игра с мячом

Материал. Яркий большой мяч.

Варианты игры

1. Дети садятся на пол по кругу и прокатывают мяч друг к другу. Воспитатель показывает детям, как отталкивать мяч двумя руками, чтобы он катился в нужном направлении.

2. Дети стоят полукругом, а воспитатель бросает им мяч по очереди. Если ребенок поймал мяч, он присаживается на корточки и катит мяч обратно к воспитателю. Если не поймал, он бежит за мячом и приносит его воспитателю.

3. Воспитатель берет мяч и предлагает 2—3 детям поиграть с ним. Дети встают против воспитателя на расстоянии 80—100 см. Воспитатель поочередно бросает мяч, командуя «лови!». Дети ловят мяч и бросают его обратно воспитателю.

Указания к игре. Игра проходит живее с группой из 8—10 человек. Желательно, чтобы мячи были разные. Если это невозможно, вводится правило – догонять любой мячик, не разбирая, кто его бросил.

К куклам в гости

Материал. Куклы (по числу играющих).

Ход игры. На ковре на стульчиках сидят куклы (8—10, по числу играющих). Пригласив детей играть, воспитатель говорит, что сейчас они пойдут к куклам в гости, и показывает, где куклы сидят. Дети вместе с воспитателем спокойно подходят к куклам, здороваются с ними. Педагог предлагает взять кукол и потанцевать с ними. Попрыгав немного с куклами, дети сажают их на место и возвращаются «домой».

При повторении игры дети могут пойти в гости к мишкам, зайцам (педагог предварительно размещает их в другой части комнаты). С этими игрушками дети возвращаются «домой» и играют с ними как хотят.

Где звенит?

Материал. Колокольчик.

Ход игры. Дети стоят лицом к стене. Помощник воспитателя прячется в другом конце комнаты и звонит в колокольчик. Воспитатель говорит детям: «Послушайте, где звенит, и найдите колокольчик». Когда дети находят колокольчик, воспитатель хвалит их, а затем предлагает снова повернуться к стене. Помощник воспитателя опять звонит в колокольчик, спрятавшись уже в другом месте.

По дорожке (тропинке)

Материал. При проведении игры в помещении: несколько флажков или игрушек.

Ход игры. Воспитатель подзывает к себе детей и показывает, какая ровная дорожка нарисована (две параллельные линии на расстоянии 20—30 см). Затем детям предлагается погулять по этой дорожке, но не заходить за черту. Дети идут друг за другом в одном направлении и в том же порядке возвращаются обратно.

Эту игру хорошо проводить на улице. Лучше одновременно привлекать к игре 5—6 человек, чтобы дети не наталкивались друг на друга.

Осенью на участке можно направить дорожку к дереву, предложив детям пройти по ней и принести 2—3 листочка. Это оживит игру. В помещении можно в конце дорожки разместить флажки или какие-либо игрушки, чтобы дети их приносили.

Правила. Двигаясь по тропинке, не заходить за черту. Передвигаться туда и обратно в одном и том же порядке, не толкаться.

По мостику через ручеек

Материал. Доска длиной 2—3 м, шириной 25—60 см.

Ход игры. Воспитатель чертит две линии (в помещении можно использовать шнуры) и говорит детям, что это река, затем кладет через нее доску, мостик, и предлагает:

– Поучимся ходить по мостику!

Наблюдая, чтобы дети шли только по доске не наталкиваясь друг на друга, воспитатель напоминает, что идти надо осторожно, чтобы не упасть в реку. Дети проходят по доске в одну и другую сторону 2—3 раза.

Правила. Идти по мостику осторожно, стараясь не упасть «в реку», не толкаться.

Принеси флажок (Перешагни через палку)

Материал. Флажки (по количеству играющих).

Ход игры. Собрав группу детей (4—6 человек), воспитатель показывает им флажки и предлагает поиграть ими. Дети становятся около черты, проведенной на некотором расстоянии от стены. С противоположной стороны площадки (комнаты) воспитатель ставит стул и кладет на него флажки. Между чертой и стулом раскладываются палки (2—3) на расстоянии 1 м друг от друга. Воспитатель поочередно называет тех, кто пойдет за флажком, и следит, чтобы каждый аккуратно перешагивал через препятствия. Взяв со стульчика один флажок, ребенок тем же путем возвращается обратно.

Когда все дети вернутся с флажками, воспитатель предлагает поднять их и помаршировать (воспитатель может ритмично ударять в бубен или приговаривать «раз-два, раз-два»).

Затем игра проводится с другой группой детей.

Правила. Идти за флажком должен только тот, кого назвали. Брать со стула только один флажок.

Догони мяч

Материал. Корзина с мячами (количество мячей соответствует количеству участников).

В варианте игры вместо мячей используются разноцветные деревянные или пластмассовые шары.

Ход игры. Воспитатель показывает детям корзину с мячами и предлагает встать рядом с ней вдоль одной из сторон площадки. Затем со словами «догоните мячи!» выбрасывает их из корзины, стараясь, чтобы они покатались в разные стороны, подальше от детей. Дети бегут за мячами, берут их и кладут в корзину.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.