

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Коваль О. НК-19-3

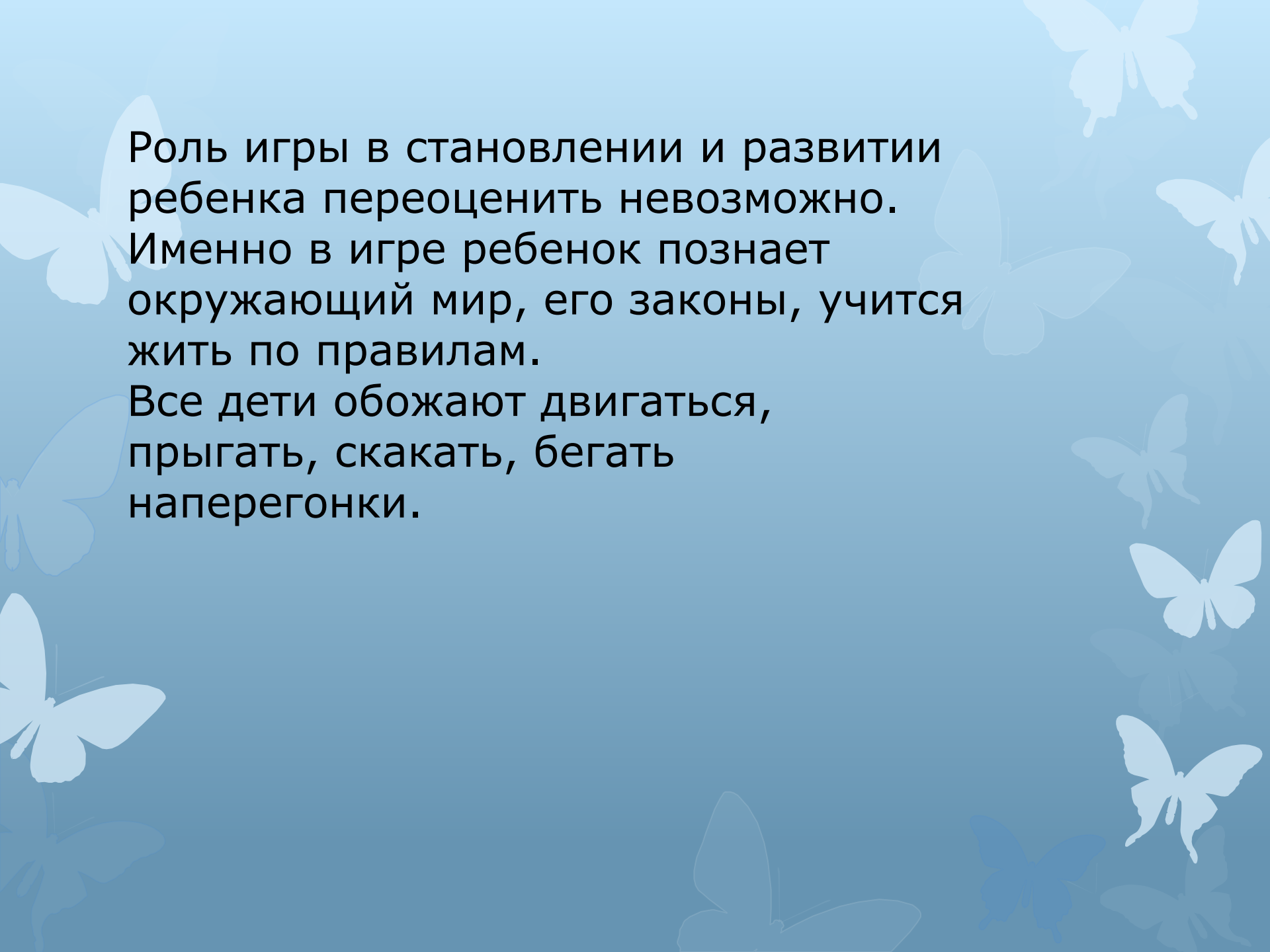
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ— ОДИН ИЗ СПОСОБОВ ФИЗИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА.

ОНИ ПОЗВОЛЯЮТ СНЯТЬ ФИЗИЧЕСКУЮ УСТАЛОСТЬС МЫШЦ, ДОСТИЧЬ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ С ОДНОГО ВИДА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НАДРУГОЙ.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ОСОБЕННО ЛЮБИМЫ ДЕТЬМИ, ВЕДЬ ОНИ – ВАЖНЫЙ ИСТОЧНИК РАДОСТНЫХ ЭМОЦИЙ.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ – это сознательная, активная, эмоционально-окрашенная деятельность ребенка, характеризующая точным и своевременным выполнением заданий, связанных с обязательными, для всех играющих, правилами.





Роль игры в становлении и развитии ребенка переоценить невозможно.

Именно в игре ребенок познает окружающий мир, его законы, учится жить по правилам.

Все дети обожают двигаться, прыгать, скакать, бегать наперегонки.

Подвижные игры

- Подвижная игра- естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. По содержанию все игры классически и лаконичны, выразительны и доступны.



Свечка

Все дети встают в круг, а водящий становится в центр круга и бросает мяч вверх со словами: «Свечка!» Пока мяч находится в воздухе, все дети кидаются врассыпную, стараясь убежать как можно дальше от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стоп!» Дети должны остановиться, а водящий пытается мячом по пасть в ближайшего от него игрока. Если ему это удалось, то этот игрок становится водящим.



Горячая картошка

Игра начинается с того, что все участники становятся в круг и начинают перебрасывать друг другу мяч.

Тот игрок, который даст мячу упасть на землю, садится в середину круга. Если это случается еще с одним игроком, он присоединяется к сидящему.

Освободить выбывших из игры участников можно, ударив по мячу ладонью и направив на них. Если мяч попадает в какого-либо сидящего игрока, он возвращается в круг. Если выбывавший игрок промахивается, он присоединяется к сидящим.

Те участники, которые сидят в кругу, имеют право расти, то есть вставать с корточек в момент пролета мяча, в попытке быть задетыми им. В таком случае «поймавший» мяч возвращается в круг, а тот игрок, чью передачу он «поймал», садится на его место.



ИУТМАНИЦА

Цель игры: Умение действовать сообща. Сплочение коллектива.

Описание игры:

Дети встают в круг и берутся за руки. Водящий отворачивается, и игроки начинают запутываться (можно перешагивать через сцепленные руки, подлезать под них, перекидывать руки через голову). Руки расцеплять нельзя.

Затем водящий начинает распутывать этот клубок. Его задача состоит в том, чтобы восстановить целостность круга.



Игра «Совушка»

По сигналу ведущего: "День наступает, всё оживает!" - дети начинают бегать, прыгать, подражая полёту бабочек, птичек, жуков, изображая лягушат, мышек, котят. По второму сигналу: "Ночь наступает, всё замирает - сова вылетает!" - играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. "Совушка" выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока, она берёт его за руку и уводит в своё гнездо. За один выход она может добыть двух или даже трёх играющих.

Затем "совушка" опять возвращается в своё гнездо и дети вновь начинают свободно резвиться на площадке.

Побеждают игроки, которые не были пойманы ни разу. Также можно отметить лучшего водящего - поймавшего большее количество игроков.



Съедобное-несъедобное

Игра с мячом.

С помощью считалочки выбирается ведущий. Все игроки выстраиваются в ряд.

Водящий с расстояния в 2–4 метра бросает каждому по очереди мячик, называя какой-нибудь предмет.

Если этот предмет обозначает что-то съедобное, мячик нужно поймать, если нет – отбить (или просто не ловить).

Правильно среагировавший игрок делает шаг вперед, если ошибся – возвращается на шаг назад.

Самый внимательный, который первым смог добраться до водящего, сам становится водящим.

Интересно играть эту игру на ступеньках.

Цель - быстрее спуститься со ступенек.

Первый становится водящим.



ИГРА НА ВНИМАНИЕ "ВСЕ НАОБОРОТ"

- ▣ Ученики строятся в шеренгу по одному, лицом к ведущему. Ведущий выполняет различные общеразвивающие упражнения: движения руками, наклоны, повороты и т. п. Играющие повторяют за ним упражнения, но в противоположном направлении. Например, ведущий принимает упор присев, а ученики поднимаются на носки, руки вверх; ведущий делает наклон туловища влево, а ученики — вправо. Допустившие ошибки каждый раз делают шаг вперед. Побеждает тот, кто сделал меньше ошибок.



Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка врывается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире.

Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

В.А. Сухомлинский



Вывод:



- Таким образом, в данном разделе мы представили характеристику влияния подвижных игр на младшего школьника, которая позволяет установить, что подвижные игры являются универсальным средством повышения уровня двигательной активности, поскольку многосторонне и гармонично, одновременно с увеличением двигательной активности, развивают ребёнка, доставляют им эмоциональную радость, закрепляют свойства, качества, умения, способности необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных, творческих функций, физически развивают и закаляют детский организм, совершенствуют те качества и навыки, которые необходимы детям в дальнейшей жизни.



**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ**

