

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ТУАПСИНСКИЙ РАЙОН

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА пгт. НОВОМИХАЙЛОВСКИЙ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ТУАПСИНСКИЙ РАЙОН

**МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ**  
**к разделу «Подвижные игры»**  
**дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**  
**социально-гуманитарной направленности «Команда»**  
**для учащихся от 7 до 14 лет**

Автор-составитель:  
Герасимов Сергей Анатольевич  

---

педагог дополнительного образования  

---

*(Ф.И.О. и должность разработчика)*

пгт. Новомихайловский, 2022

Совершенствование информационно-коммуникационных технологий привело к возрастанию потребности общества в людях, которые могли бы ставить и решать задачи, относящиеся не только к настоящему, но и к будущему. Но развитие коммуникативных возможностей человека в современном обществе становится чрезвычайно актуальной проблемой.

Современный мир меняется ежедневно, а с ним и система человеческих ценностей. Сегодня дети больше умеют, знают, нежели их сверстники 20 лет назад. Изменяется и их отношение к окружающему миру, взрослым, сверстникам. И то насколько легко ребенок будет уметь общаться с окружающими его людьми, налаживать контакт, зависит его дальнейшая учебная, рабочая деятельность, его судьба и место в жизни. Учиться искусству коммуникации можно всю жизнь, но еще сложнее – научиться сотрудничать, объединять свои силы для достижения особенного результата.

Методические материалы раздела «Подвижные игры» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Команда» могут быть полезны педагогам, которые ищут наиболее эффективные подходы к формированию личности учащихся от 7 до 14 лет. Применение игровых технологий способствует наиболее яркому проявлению личностных качеств учащихся, формированию умений и навыков общения и сотрудничества.

## СОДЕРЖАНИЕ

1.	Введение.	4
2.	Основная часть.	5
2.1.	Значение подвижных игр.	5
2.2.	Характеристика подвижных игр.	7
2.3.	Методика и организация проведения подвижных игр.	8
2.4.	Руководство процессом игры.	9
2.5.	Подвижные игры.	10
3.	Заключение.	16
4.	Список использованных источников.	18

## 1. Введение.

Данные методические материалы разработаны педагогом дополнительного образования МБОУ ДО ЦДТ пгт. Новомихайловский Герасимовым Сергеем Анатольевичем и представляют собой подборку коммуникативных игр и упражнений к разделу «Подвижные игры» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Команда», разработанной для учащихся 7-14 лет, являются методическим сопровождением образовательного процесса.

Сегодня общепризнанным фактом является осознание того, что успех человека во многом определяется его навыками общения и коммуникации. В современном мире технических достижений, где любую информацию можно легко получить в интернете, умение общаться становится всё более ценным навыком. Коммуникативные навыки очень важны для личностного развития, так как определяют успешность взаимодействия с миром, окружающими людьми, самим собой, а также позволяют самовыражаться через творчество.

Трудности в общении могут возникать при недостаточной развитости того или иного коммуникативного умения. Жизненный опыт учит нас решать многие проблемы путем переговоров, однако иногда обстоятельства складываются так, что накопленных знаний для решения проблемы не хватает. Суметь совладать с растерянностью и взять ситуацию под контроль помогает развитие коммуникативных навыков. Их наработка в игровой форме, когда педагог создаёт определенные условия, помогает расширить коммуникативный опыт.

Актуальность данных методических материалов обусловлена тем, что развитие коммуникативных умений и навыков сотрудничества влияет не только на результативность обучения детей, но и на процесс их социализации и развития личности в целом.

Существует большое количество форм работы по формированию и сплочению детского коллектива: групповые, парные и индивидуальные формы работы, ситуации совместных переживаний по поводу успехов и неудач группы, методика коллективных творческих дел, психологические и игровые тренинги.

Данные методические материалы содержат подвижные игры, которые развивают такие качества личности, как инициативность, коммуникативность, способность творчески мыслить и эффективно взаимодействовать. Продуктивной средой для развития таких навыков является работа в команде. Команда – это группа людей, которые сотрудничают друг с другом, объединяя свои способности и умения для решения общей задачи. В этом смысле команда всегда связана с деятельностью, с эффективностью и продуктивностью, в сплоченном коллективе взаимопомощь – это залог успеха. Важно отметить, что эти игры с успехом можно использовать на различных этапах формирования детского коллектива.

Системная организация деятельности и отработанная методика в работе с учащимися с учётом их возрастных особенностей способствуют эффективному развитию коммуникативных компетенций, а в целом и личности ребенка.

## **2. Основная часть.**

### **2.1. Значение подвижных игр**

Подвижные игры берут начало в народной педагогике, имеют национальные особенности. Теорию и методику подвижных игр разрабатывали К.Д. Ушинский, Н.И. Пирогов, Е.А. Покровский, П.Ф. Лесгафт, В.В. Гориневский, Е.Н. Водовозова, Т.И. Осокина, А.В. Кенеман и др. Лесгафт П.Ф. определял подвижную игру как упражнение, при помощи которого ребенок готовится к жизни.

Характерная особенность подвижной игры - комплексность воздействия на организм и на все стороны личности ребенка: в игре одновременно осуществляется физическое, умственное, нравственное, эстетическое и трудовое воспитание.

Развитие самостоятельности и творчества в подвижных играх предопределяется их творческим характером. Начальный этап формирования творчества начинается с подражания. Двигательному творчеству ребенка помогает воображение, приподнятое эмоциональное состояние, проявление двигательной самостоятельности, придумывание сначала совместно с педагогом, а затем и самостоятельно новых вариантов игр. Наивысший уровень самостоятельности и творчества проявляется в умении ребенка самостоятельно организовывать и проводить знакомые ему подвижные игры.

Во время игр у учащихся формируются и совершенствуются разнообразные навыки в основных движениях (беге, прыжках, метании, лазаний и др.) Быстрая смена обстановки в процессе игры приучает ребенка целесообразно использовать известные ему движения в соответствии с той или иной ситуацией, обеспечивая их совершенствование. Естественно, проявляются физические качества - быстрота реакции, ловкость, глазомер, равновесие, навыки пространственной ориентировки и др. Все это положительно сказывается на совершенствовании двигательных навыков.

Велико значение подвижных игр в воспитании физических качеств: быстроты, ловкости, силы, выносливости, гибкости, координация движений. Например, для того чтобы увернуться от «ловишки», надо проявить ловкость, а спасаясь от него, бежать как можно быстрее. Увлеченные сюжетом игры, дети могут выполнять с интересом и много раз, одни и те же движения, не замечая усталости. А это приводит к развитию выносливости.

Активная двигательная деятельность игрового характера и вызываемые ею положительные эмоции усиливают все физиологические процессы в организме, улучшают работу всех органов и систем. Большое количество движений активизирует дыхание, кровообращение и обменные процессы. Это в свою очередь оказывает благотворное влияние на психическую

деятельность. Доказано, что они улучшают физическое развитие детей, благотворно воздействуют на нервную систему и укрепляют здоровье. Почти в каждой игре присутствует бег, прыжки, метания, упражнения на равновесие и т.д.

Игре принадлежит большая роль в формировании личности. В процессе игры активизируются память, представления, развиваются мышление, воображение. Во время игры дети действуют в соответствии с правилами, которые обязательны для всех участников. Правила регулируют поведение играющих и способствуют выработке взаимопомощи, коллективизма, честности, дисциплинированности. Вместе с тем необходимость выполнять правила, а также преодолевать препятствия, неизбежные в игре, содействует воспитанию волевых качеств — выдержки, смелости, решительности, умения справляться с отрицательными эмоциями. Дети усваивают смысл игры, учатся действовать в соответствии с избранной ролью, творчески применяют имеющиеся двигательные навыки, учатся анализировать свои действия и действия товарищей.

В подвижных играх ребенку приходится самому решать, как действовать, чтобы достигнуть цели. Быстрая и порой неожиданная смена условий заставляет искать все новые и новые пути решения возникающих задач. Все это способствует развитию самостоятельности, активности, инициативы, творчества, сообразительности.

Большое значение имеют подвижные игры и для нравственного воспитания. Дети учатся действовать в коллективе, подчиняться общим требованиям. Правила игры дети воспринимают как закон, и сознательное выполнение их формирует волю, развивает самообладание, выдержку, умение контролировать свои поступки, свое поведение. В игре формируется честность, дисциплинированность, справедливость. Подвижная игра учит искренности, товариществу.

В играх дети отражают накопленный опыт, углубляют, закрепляют своё представление об изображаемых событиях, о жизни. Игры расширяют круг представлений, развивают наблюдательность, сообразительность, умение анализировать, сопоставлять и обобщать виденное, на основе чего делать выводы из наблюдаемых явлений в окружающей среде. Выполняя различные роли, изображая разнообразные действия, дети практически используют свои знания о повадках животных, птиц, насекомых, о явлениях природы, о средствах передвижения, о современной технике.

Гигиеническое значение игр усиливается возможностью их широкого использования в природных условиях. Игры в водоёмах, в лесу, на воде и т.д. — ни с чем не сравнимое средство закаливания и укрепления здоровья. Полноценно использовать естественные факторы природы особенно важно в период роста и развития молодого организма.

Подвижные игры создают атмосферу радости и потому делают наиболее эффективным комплексное решение оздоровительных, образовательных и воспитательных задач. Активные движения, обусловленные содержанием

игры, вызывают у детей положительные эмоции и усиливают все физиологические процессы. Таким образом, подвижные игры - действенное средство разностороннего развития.

## **2.2. Характеристика подвижных игр.**

Содержание подвижной игры составляют ее сюжет (тема, идея), правила и двигательные действия. Содержание исходит из опыта человека, передающегося от поколения к поколению.

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 обуславливают 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.

Для удобства практического использования игры классифицируются. Отличают элементарные подвижные игры и спортивные игры - баскетбол, волейбол, футбол и др., подвижные игры - игры с правилами. Подвижные игры классифицируются по следующим признакам:

- по возрасту;
- 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 спортивным играм, 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).

### **2.3. Методика и организация проведения подвижных игр**

#### **Подготовка к проведению игры.**

Выбор игры зависит от общих задач занятия. Важно учитывать возрастные особенности детей, их развитие, физическую подготовленность, количество детей. Также необходимо учитывать форму занятий (занятие, перемена, тренировка, праздник и т. д.). Выбор игры зависит от места ее проведения (узкий коридор, площадка, улица, погодные условия).

#### **Подготовка места для игры.**

Для проведения игр на свежем воздухе необходимо подобрать ровную, с травяным покрытием, площадку. При проведении игр в помещении надо предусмотреть, чтобы в помещении не было посторонних предметов. Форма площадки должна быть прямоугольной, ограниченной лицевыми и боковыми линиями. По углам можно поставить флажки, кегли. В спортивном зале в качестве разметки для игры можно использовать линии разметки площадки для спортивных игр.

#### **Подготовка инвентаря.**

Подвижные игры должны обеспечиваться соответствующим инвентарем (флажки, мячи разных размеров, цветные повязки, палки, кегли, обручи, скакалки, скамейки). Инвентарь должен быть ярким, красочным, а размер и масса посильными для играющих.

#### **Предварительный анализ игры.**

Перед проведением игры педагогу необходимо изучить весь процесс игры. В первую очередь он должен ознакомиться с правилами игры, учесть уровень развития детей. Педагог должен объяснять правила каждой игры и разрешать детям потренироваться перед началом игры, а также давать отдых между играми.

#### **Размещение играющих и место педагога.**

Прежде чем начать объяснение игры, необходимо разместить участников таким образом, чтобы они хорошо видели педагога и слышали его инструкцию. Можно построить участников в круг, в одну, две шеренги, но лучше построить играющих в исходное положение, из которого они начнут игру.

#### **Объяснение игры.**

Рассказ педагога должен быть кратким. Лучше изложение игры сопровождать показом, т. к. наглядность помогает лучше понять игру. Если проводятся игры с текстом, слова разучиваются заранее. Любую игру следует объяснять примерно по такой схеме:

а) название игры;



- б) роль играющих и их расположение на площадке;
- в) содержание игры;
- г) цель игры;
- д) правила игры.

Содержание игры подробно объясняются только тогда, когда играющие играют в данную игру впервые. После показа следует опробование, уточнение правил, а затем само проведение игры.

#### **Выделение водящих.**

Педагог должен установить такой порядок, чтобы учащиеся были водящим поочередно. Выделять водящих можно разными способами:

- а) по назначению педагога (преимуществом этого способа является выбор наиболее подходящего водящего);
- б) по жребию, который можно произвести путем расчета (например, по считалке, либо тянуться на палке);
- в) по выбору играющих;
- г) назначение водящего по итогам предыдущей игры.

Распределение на команды может проводиться различными способами:

- а) педагог распределяет играющих по своему усмотрению в случае, когда нужно составить равные по силам команды;
- б) можно разделить по расчету и с помощью перестроения в шеренгу (разделяя таким образом играющих, можно получить не равные по силам команды);
- в) используется способ деления по назначению капитанов. Игроки выбирают двух капитанов, которые в свою очередь набирают игроков в свою команду. Этот способ довольно быстрый и команды по силам образуются равны. Но этот способ применяют только в играх с учащимися старшего школьного возраста.

#### **Выбор капитанов.**

Важная роль в организации командных игр отводится капитанам, которые отвечают за поведение всей команды. Капитанов выбирают сами играющие или их назначает педагог.

## **2.4. Руководство процессом игры**

### **Начало игры.**

Игра начинается по условному сигналу (команда, свисток, хлопок и т. д.). Чтобы развивать у детей точность и быстроту двигательной реакции, рекомендуется употреблять различные команды и сигналы. Играющие узнают правила во время игры, но в процессе игры нужно напоминать им о них и дополнять. Если большинство играющих допускают одинаковую ошибку, он игру останавливает и вносит поправки.

### **Судейство.**

Каждая игра требует объективного судейства. Судья должен найти удобное для судейства место, чтобы видеть всех играющих, не мешать им. Заметив нарушение правил, судья подает сигнал. Замечания и разъяснения, касающиеся судейства, надо делать по окончании игры.

### **Дозирование нагрузки в играх.**

В подвижных играх надо обеспечивать оптимальные нагрузки. Интенсивные нагрузки следует чередовать с отдыхом. Нагрузка дозируется увеличением или уменьшением общей подвижности участников. Для регулирования нагрузки можно применять кратковременные перерывы, увеличивать или уменьшать размеры площадки, удлинять дистанции пробежек, увеличивать количество инвентаря в игре.

### **Окончание игры.**

Педагог обязан закончить игру, когда дети еще не переутомились и проявляют к ней интерес. Он группирует детей и организует уборку инвентаря.

### **Определение результатов игры.**

Определение результатов игры имеет большое воспитательное значение. После окончания игры педагог должен объявить ее результаты. При определении результатов игры необходимо не только учитывать быстроту, но и качество выполнения задания. При разборе игры уточняются детали игры, улаживаются конфликты. Разбор помогает педагогу уяснить, насколько усвоена игра, что играющим понравилось и над чем надо поработать в дальнейшем.

## **2.5. Подвижные игры «Шишки, желуди, орехи»**

В середине круга водящий, а остальные, разбившись по тройкам, становятся один за другим лицом к центру (первый номер - в трех-четыре шагах от входящего. Ведущий дает всем играющим названия: первые в тройках - шишки, вторые - желуди, третьи - орехи.

По сигналу водящий громко говорит, например: «Орехи». Все играющие, названные орехами, должны поменяться местами, а водящий стремится стать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим.

Если водящий скажет: «Желуди!» - меняются местами стоящие вторыми в тройках, если: «Шишки!» - меняются местами стоящие в тройках первыми. Когда игра освоена, водящему можно вызывать двух или трех игроков в тройках, например: «Шишки! Орехи!» Вызванные также должны поменяться местами.

Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими. Правила игры запрещают вызванным оставаться на месте, не перебегая в какую-нибудь другую тройку. Такой игрок идет водить. При повторении игры каждую тройку можно построить не в колонну, а в кружок.

### **«Догони мяч»**

Играющие образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. Выбирают водящего. Водящий делает шаг назад. Его место в круге остаётся свободным. Пятому от водящего ребёнка дают большой мяч. Дети дружно произносят: «Раз, два, три- беги!» По этому сигналу играющие

начинают передавать мяч вправо по кругу, а водящий бежит (за кругом) в том же направлении, стараясь добежать до своего места раньше, чем до него дойдёт мяч. Игра повторяется с новым ведущим.

### **«Перемена мест»**

На площадке в произвольном порядке начерчены кружки на расстоянии 3-5 м один от другого. Каждый из участников игры стоит в кружке, а водящий ходит среди них. По сигналу играющие меняются кружками, а водящий старается занять какой-либо кружок. Оставшийся без кружка становится водящим.

### **«Вешаем соль»**

Дети встают парами спиной друг к другу, руки согнуты в локтях, скрещены друг с другом. По команде один наклоняется слегка вперёд, стараясь оторвать от пола другого, затем – наоборот.

### **«Тачки»**

Дети стоят парами друг за другом. По команде впереди стоящий встаёт на четвереньки, второй берёт его за ступни ног, первый поднимается от пола на руках и двигается вперёд. Кто быстрее доведёт “тачку”. Необходимо строго соблюдать правило: заднему ни в коем случае не толкать впереди идущего, а только держать его за ноги.

### **«Чехарда»**

Ребята встают в колонны друг за другом. Первый опускается на четвереньки, второй, опираясь руками на плечи первого, перепрыгивает через него и встаёт впереди на четвереньки, затем следующий перепрыгивает через двух детей и так далее. Первый перепрыгивает через всех участников команды.

### **«Охотник и обезьяны»**

Дети забираются на любые предметы, чтобы не касаться ногами земли. Охотник «спит». Дети–«обезьяны» спускаются, ведущий показывает различные движения. «Обезьяны» передразнивают, повторяют движения. Охотник «просыпается», «обезьяны» залезают на любые предметы, чтобы не касаться ногами земли.

### **«Вызов номеров»**

Количество игроков от 10 до 20. Играют две команды, которые выстраиваются в колонну по одному у стартовой линии. В 15м от нее напротив каждой команды обозначается место поворота. Ведущий называет номер. Игроки с таким номером бегут до токи поворота и возвращаются на место. Побеждает команда, которая первая придёт к завершению игры.

### **«Западня»**

Играющие образуют два круга. Взявшись за руки, движутся друг против друга. По сигналу останавливаются. Внутренний круг открывает ворота

(поднимает руки). Представители внешнего круга свободно передвигаются. По сигналу ворота закрываются. Кто не успел выйти, т.е. попал в западню, становится во внутренний круг. Игра продолжается до тех пор, пока внутренний круг не будет больше внешнего.

### **Подвижная цель**

Учащиеся встают в круг, один (два) водящих – в центре. Дети передают друг другу мяч ногами. Водящий должен остановить мяч, ногами у игроков. От кого остановлен мяч, тот становится водящим.

### **Забей в ворота**

Учащиеся становятся на линию, отмеченную в 5 м от ворот, — это нападающие. Двое – защитники, они располагаются между линией и импровизированными воротами. Нападающие по очереди забивают в ворота три мяча. Защитники стараются поймать мячи и возвращают обратно к нападающим. Затем учащиеся меняются ролями. Выигрывает тот, кто больше забьет мячей в ворота.

### **10 передач**

Учащиеся становятся парами на расстоянии 1,5-2 метра друг от друга. У каждой пары мяч. По сигналу учащиеся начинают передавать мяч друг другу заданным способом, стараясь не уронить его на землю. Побеждает пара, быстрее сделавшая 10 передач без падения мяча.

### **Метко в корзину**

Учащиеся делятся на две команды, распределяются по площадке и становятся в середине ее на указанное место. У одних в руках мяч, и они по сигналу педагога ведут мяч к корзине, останавливаются и бросают двумя руками от груди, ловят мяч и передают его следующему игроку по команде. Побеждает команда, забившая больше мячей.

### **Подбрось, поймай**

Учащиеся распределяются по площадке. Каждый выполняет подбрасывание мяча вверх и ловит его двумя руками. По команде нужно найти себе пару и перебрасывать мяч друг другу заданными способами. Выигрывает пара, которая меньше всех уронила мяч.

### **Бег с мячом**

Учащиеся делятся на команды, выстраиваются в колонны на расстоянии 1,5-2 м. Первый участник бежит с двумя разными по размеру мячами до обруча и любой мяч кладет в обруч. Возвращается к команде. Передаёт первому стоящему игроку второй мяч, а сам становится в конце, за последним игроком. Игрок с мячом добегают до обруча, меняет мячи и возвращается к команде, передаёт мяч следующему игроку. Последний игрок возвращается с двумя мячами. Побеждает команда, первой пришедшая к финишу.

### **Передал – садись**

Учащиеся делятся на команды, выстраиваются в колонны на расстоянии 1,5-2 м. Капитаны команд становятся напротив своей колонны на определенное расстояние (2-3 м). По команде капитан начинает выполнять передачи своим игрокам по очереди, а игроки, выполнив обратную передачу, садятся на пол или приседают. Игра заканчивается тогда, когда все игроки выполняют заданную передачу. Правила: при потере мяча, игра возобновляется с игрока, потерявшего мяч.

#### **«Перетягивание»**

Два учащихся стоят в круге диаметром 2-4 м, взяв один другого за правую или левую руку. Каждый старается перетянуть соперника за линию позади себя.

#### **«Кто сильнее»**

Два игрока стоят между двумя чертами, проведенными 2-4 м одна от другой, упершись друг другу в предплечья. Каждый старается вытолкнуть соперника за его линию.

#### **«Бой петухов»**

Два учащихся выходят на середину круга. Скрестив руки на груди, они прыгают на одной ноге. Каждый старается толчком вытеснить соперника из круга или вывести друг друга из равновесия (т.е. заставить встать на обе ноги).

#### **«Черные и белые»**

В центре поля на расстоянии 1-3 метра одна от другой выстраиваются команды „черных” и „белых”. Как только ведущий назовёт: „черные”, то они становятся преследуемыми, а «белые» преследуют их. Каждый может быть запятнан несколькими ловцами.

#### **«Волки и овцы»**

Назначается водящий (волк), он располагается в середине площадки. Все остальные – свободные игроки занимают место на противоположной стороне поля. Свободные игроки-«овцы», стараются перебежать на другую сторону площадки, стараясь убежать от «волка».

#### **«Рыбаки и рыбки»**

Игроки располагаются по кругу. В центре водящий со скакалкой. Водящий вращает скакалку под ногами играющих, все подпрыгивают, стараясь не задеть её. А кто все-таки задевает скакалку, становится сам на место «рыбака».

#### **«Караси и щука»**

Игровая площадка разделена двумя линиями на расстоянии 10-15 м одна от другой. Из играющих выбирается водящий-«щука», а остальные участники игры-«караси». Водящий-«щука» стоит в центре, а «караси» располагаются на одной стороне площадки за линией.

По сигналу или команде педагога «караси» перебегают на противоположную сторону, стараясь скрыться за линией, а «щука» ловит их, дотронувшись рукой.

Когда пойманы 3-4 «карася», они образуют невод, взявшись за руки. Теперь, перебегая от черты к черте, играющие «караси» должны пробежать через невод (под их руками).

Когда щукой пойманы 8-10 человек, они образуют круг-корзину, а остальные караси должны пробежать через нее (дважды пройти под руками). Когда пойманы 14--16 человек, они образуют две шеренги, взявшись за руки, между которыми должны пройти остальные караси, но на выходе стоит щука и ловит их. Победителем считается последний пойманный карась.

### **«Кружева»**

Из играющих детей выбирают двоих: один «челнок», другой - «ткач». Остальные учащиеся становятся парами, лицом друг к другу, образуя полукруг. Расстояние между парами 1-1,5 м. Каждая пара берется за руки и поднимает их вверх, образуя «ворота».

Перед началом игры «ткач» становится у первой пары, а «челнок» - у второй и т. д. По сигналу педагога (хлопок, свисток) или по его команде «челнок» начинает бежать «змейкой», не пропуская ни одних ворот, а «ткач», следуя его путем, пытается догнать его.

Если «челнок» успеет добежать до последней пары полукруга и не будет пойман, то он вместе с «ткачом» становится последней парой, а игру начинает первая пара, распределив роли «челнока» и «ткача».

Если «ткач» догоняет «челнок» и успевает «запятнать» его прежде, чем он достигнет последней пары, то сам становится «челноком», а игрок, бывший «челноком», идет к первой паре и выбирает из двоих себе пару. С этим игроком он образует пару в конце полукруга, а оставшийся без пары становится «ткачом».

### **«Вызов номеров»**

Учащиеся делятся на две группы, каждая группа рассчитывается по порядку номеров. Ведущий громко называет число. Игрок под этим номером из каждой команды сразу же стартует, пробегает обозначенную дистанцию и возвращается на своё место. Группы выстраиваются в колонны по одному рядом. По сигналу нужно пробежать до отметки поворота.

### **«Эстафета»**

Учащиеся выстраиваются в колонны. По сигналу стартуют по одному участнику от каждой команды. Они пробегают установленную дистанцию, а затем, коснувшись рукой следующего игрока своей команды, становятся в конец своей колонны. Команда заканчивает эстафету, когда последний номер встанет на своё место.

### **«Падающая палка»**

Учащиеся становятся в круг. В центре круга водящий, который придерживает за верхний конец палку, находящуюся в вертикальном положении. Водящий называет номер одного из игроков и отпускает палку, игрок должен сделать выпад вперед и схватить палку, не дав ей упасть.

### **«Поймай лягушку»**

Все игроки на ограниченной площадке принимают положение упор присев с опорой на руки, выставленные вперед. В таком же положении за пределами площадки находятся и двое водящих. По сигналу они выпрыгивают лягушкой с поочередной опорой на руки и ноги на площадку, и продвигаясь таким образом, стараются приблизиться к играющим и осалить кого-либо из них. Те имеют право убегать тоже только способом «лягушка». Никому не разрешается в ходе игры сидеть на корточках, оторвав руки от пола. Продвигаться можно вперед или назад толчком двух ног или рук. Каждый, кого осалят водящие, становятся лягушкой и начинают ловить остальных игроков. Участник, пойманный последним, объявляется победителем.

### **«Невод»**

Играющие разбегаются по площадке. Один игрок-водящий, он ловит детей, которые убегают от него, меняя направления движения. Поймав игрока, водящий берет его за руку, и они вдвоем ловят остальных. Каждый следующий пойманный присоединяется к ним. И так пока не останется один, самый ловкий игрок.

### **«Очисти свой огород»**

Играющие делятся на 2-е команды. Каждая из них становится по разные стороны площадки на расстоянии 10 - 12 метров друг от друга. Перед игроками одинаковое количество разных по весу мячей. По команде ведущего, игроки начинают перекатывать мячи на сторону другой команды (запрещается мячи перебрасывать). По сигналу водящего игра останавливается. Выигрывает та команда, стороне которой меньше мячей.

### **«День и ночь»**

Играющие делятся на две команды: день и ночь. Для каждой для из команд на игровой площадке обозначается круг. Игровая площадка по центру разделяется линией, вдоль которой команды встают напротив друг друга. Один из играющих подбрасывает вверх небольшой деревянный кубик, белый с одной стороны и черный - с другой. Если после падения сверху оказывается белый цвет, то догоняет день, а ночь убегает в свой круг. И наоборот. Ребенок, которого поймают до того, как он окажется в кругу, выбывает из игры.

### **«Уголки»**

На площадке вычерчивается квадрат. Четверо из играющих, становятся по его углам, а пятый (мышка) – посередине. При словах водящего «Из угла в угол железным прутом вон!» остальные участники игры, перебегая из угла в

угол, меняются местами. Задача мышки - занять любой из освободившихся углов. Оставшийся без места игрок становится водящим.

### **«Дорожки»**

На площадке прорисовываются или выкладываются разным способом в зависимости от условий дорожки самых разнообразных форм и протяженности. Задача ребенка - пройти или пробежать по ним, как можно меньше отклоняясь от заданного курса.

### **«Посади картошку»**

Игроки делятся на 2-3 команды. У каждой команды 2 набивных мяча, которые в руках первого игрока. На расстоянии 10 метров от линии кладется обруч. По команде, участники бегут к обручу и оставляя в нем мячи, возвращаются и передают эстафету следующему. Второй участник бежит к обручу, забирает мячи, возвращается и передает мячи следующему участнику и т.д. Выигрывает команда, первой закончившая «сажать картошку».

### **«Петушиный бой»**

На площадке обозначается 3 квадрата на расстоянии 2-х метров друг от друга. Размер первого квадрата 3х3 метра, второго – 2х2 метра, третьего – 1х1 метр. Ведущий вызывает в первый квадрат (3х3 м) - 4х участников. По сигналу они принимают положение стоя на одной ноге, руки за спиной и стараются плечом вытолкнуть соперника из круга. Трое участников переходят во второй квадрат, и таким же способом продолжают борьбу. Оставшиеся двое продолжают борьбу в третьем квадрате. Выигрывает участник, оставшийся в квадрате. По мере освобождения квадратов - туда заходят другие участники.

### **«Челнок»**

Участники делятся на 2-е команды и строятся в 2е колонны. Первый участник прыгает в длину. Второй участник тоже прыгает в длину с места приземления первого участника и т.д. Выигрывает та команда, которая дальше прыгнет по результатам всех прыжков.

### **«Кто дальше бросит?»**

Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8 - 10 м от каждой команды. По сигналу игроки каждой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка. То же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга - победительница, в чьей команде большее число участников добросят мешочки до флажка. Правила игры. Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

### **«Прыгуны»**

Любое количество человек разбивается на две команды. Каждая команда от точки старта начинает прыжки с места. По пяткам первых игроков



отмечают результат. Вторые игроки прыгают от этой отметки и их результат фиксируют по пяткам. Побеждает команда, которая прыгнула дальше.

### **3. Заключение.**

Подвижные игры - самое доступное, зрелищное, эмоциональное, не требующее долгой подготовки средство, имеющее широкий спектр применения. В педагогике игра рассматривается с разных сторон:

во-первых, как средство воспитательно-образовательной работы, позволяющее дать детям определенные знания, умения, воспитать заранее намеченные качества и способности;

во-вторых, как форма организации жизни и деятельности детей, когда в свободно избранной и протекающей игре, направляемой педагогом, создаются играющие детские коллективы, складываются между детьми определенные отношения, личные симпатии и антипатии, общественные и личные интересы.

Жизнь детей и их деятельность может быть эффективнее всего организована в формах игры, позволяющих удовлетворить основные запросы детей. Макаренко А.С. говорил: «У ребенка есть страсть к игре, и надо ее удовлетворять. Надо не только дать ему время поиграть, но надо пропитать этой игрой всю его жизнь. Вся его жизнь – это игра».

Овладение правилами подвижных игр является значительным фактом в формировании организованности ребенка и детского коллектива. Эти качества воспитываются и имеют свой возрастной профиль. Овладение играми по правилам имеет большое организующее значение не только в личном, но и в общественном плане. На более старшей ступени правило игры становится для играющего коллектива определенной нормой отношений друг с другом, позволяет контролировать себя и других играющих. Выполнять правила игры при подсказках и напоминаниях детям совсем нетрудно. Играя, ребенок всегда находится в определенных взаимоотношениях с коллективом. Общественное влияние игры, вызываемые ею чувства, заключены в тех отношениях, которые в ней закладываются. Здесь и есть центр жизни, то подлинное, что формирует человеческие отношения.

Игра больше, чем какая-либо другая деятельность, требует от учащихся определенных поступков, выявления личных свойств и качеств. Именно во время игр устанавливаются взаимоотношения со сверстниками — это первая школа воспитания общественного поведения.

Повседневно встречаясь друг с другом, учащиеся общаются в различные моменты их жизни, и активнее всего это происходит в играх. На основе взаимоотношений формируются общественные чувства, привычки, умение действовать совместно, понимание своих и еще очень простых, но общих интересов, развивается целенаправленность действий, оценка личных и общих достижений. Вместе с этим формируется чувство содружества, подчинения и равенства. Всем этим нужно руководить. Только кропотливая воспитательная

работа, причем очень деликатная, последовательная, может изменить характер взаимоотношений между детьми.

Общение детей друг с другом в играх порождает поступки. Играя, ребенок всегда действует, а действуя, поступает определенным образом. В процессе игры мы на каждом шагу сталкиваемся с поступками детей: ссорятся ли они или действуют дружно, поступают справедливо или несправедливо, организовано или неорганизованно. Но поступок – это не только действие одного ребенка (или группы), поступок всегда кого-то затрагивает, что-то значит. Поэтому, прежде всего, нужно помочь детям в организации их поступков: как поступать, как действовать. Без этого самые организованные дети могут совершить дезорганизаторские действия. Только в общении с окружающими людьми человек находит себя. Поэтому вопросы общения, характера и стиля поведения каждого из нас требуют пристального внимания и вдумчивого рассмотрения.

Таким образом, воспитательный процесс, опирающийся на игру как форму организации деятельности детей, охватывает вопросы формирования поведения в коллективе, воспитания навыков общественного поведения, положительных личностных качеств. Конечно, для этого необходимо правильное руководство играми и понимание, что это живой, повседневно изменяющийся процесс. Макаренко А.С. говорил: «Игра обязательно должна присутствовать в детском коллективе. Детский коллектив, не играющий не будет настоящим детским коллективом».

Данные методические материалы предназначены для педагогов дополнительного образования. Они нацелены на освоение учащимися коммуникативных умений и навыков сотрудничества в игровой форме в системе дополнительного образования: в центрах детского творчества, а также в общеобразовательных учреждениях. Подвижные игры, описываемые в методических материалах, ориентированы на учащихся 7-14 лет. Представленный материал опирается на тенденции развития современных учащихся, способствует созданию «ситуации успеха» и осуществлению психолого-педагогической поддержки каждого учащегося.

#### **4. Список использованных источников**

1. Жуков М. Н. Подвижные игры / М. Н. Жуков. - М.: Академия, 2000. -165с.
2. Командные игры-испытания. Сборник игр. Кипарис -8. Автор-составитель Ю.Д. Беляков. – М.: Педагогическое общество России, 2004. – 192 с.
3. Спирин М.П. Подвижные игры: теория, понятия, методика проведения. – Белгород, изд-во ПОЛИТЕРРА, 2010.