

Дидактические игры в физическом воспитании дошкольников

В существующей практике обучения основным движениям детей в дошкольных учреждениях преобладают методы прямого обучения, которые не всегда эффективны. Внесение игрового компонента в обучение дает возможность ребенку посмотреть на движение с практической, т. е. игровой, позиции, учит его трансформировать двигательные умения в свою непосредственную деятельность.

Основное назначение предлагаемых игр — усиление образовательной направленности в обучении детей движениям. Само движение остается основным и обязательным компонентом игр, но выступает уже не только как конкретное двигательное действие, где надо получить определенные результаты, а в качестве познавательного объекта.

Через игры дети знакомятся с многообразием движений, их назначением; учатся дифференцировать движения по видам и способам выполнения; соотносить, сравнивать выполняемое движение с имеющимися мерками — двигательными эталонами; упражняются в применении движений в новой необычной обстановке.

С помощью **дидактической игры** организуются дополнительное восприятие, различение движений, узнавание их не только по внешнему действию, но и по словесному описанию. Таким образом дети учатся делать первичные обобщения, группировать движения по определенным свойствам.

Дидактические игры рекомендуются для использования на занятиях по физкультуре и в самостоятельной двигательной деятельности детей пяти-семи лет. Длительность игр — 7—10 минут, количество игроков — 6—10 человек.

Игры на закрепление видов и способов движений **Игра «Кто больше знает движений?»»**

Цель: закрепить название видов и способов ходьбы, бега, прыжков, лазанья, метания.

Правила игры: точно называть и правильно показывать движения; нельзя повторять движения, названные другими играющими.

Пособия: пять карточек, на каждой из которых изображен человек, выполняющий одно из основных движений (ходьбу, бег, прыжки, лазанье, метание); физкультурные пособия: мячи, обручи, гимнастические скамейки, плоскостная дорожка (по усмотрению воспитателя); стационарное физкультурное оборудование (если игра проводится вблизи него).

Методические указания: дети делятся на две команды. Один из играющих первой команды смешивает карточки, второй (из другой команды) — вытягивает одну из них. Игра начинается с того движения, которое изображено на карточке. Если на карточке изображена ходьба, дети вспоминают все ее виды и способы. Первая команда договаривается, какое движение будет выполнять, а затем показывает его (по возможности синхронно), вторая хором называет вид движения. Затем один из видов или способов данного движения выполняет вторая команда, а первая его называет. Игра продолжается до тех пор, пока дети не вспомнят все виды и способы движения, изображенного на карточке. Команда, не сумевшая вовремя показать нужное движение или назвать его, получает штрафное очко. Побеждает та команда, у которой меньше штрафных очков. Можно результат подсчитать также по количеству выполненных движений.

Примечание: чтобы вызвать игровой азарт у детей в этой и других играх, можно использовать специальные фишки. Например, за каждое показанное движение команда получает красную фишку, за правильное название — синюю. В конце игры в командах подсчитывается количество тех и других фишек, их общее количество. По результатам определяется команда-победитель.

Игра «Передай мяч».

Цель: развивать умение применять известные движения в конкретной обстановке.

Правила игры: одним и тем же движением дважды пользоваться нельзя. Начинать передачу мяча только по сигналу. Движения выполнять правильно, предварительно назвав.

Пособия: мяч (любого размера) на каждую играющую пару.

Методические указания: в игре принимают участие две команды (по 3—5 человек), которые выстраиваются друг против друга на расстоянии 2—2,5 м. Мячи находятся в руках детей одной из команд. По сигналу дети передают мяч партнеру из другой команды, стоящему напротив, любым движением (бросить мяч, ударить о пол, подбежать и отдать, прокатить и т. д.). Разные способы бросания — от груди, снизу, из-за головы и т. д. — следует считать разными движениями. Команда, повторившая уже использованное движение, получает штрафное очко. Побеждает команда, имеющая меньшее количество штрафных очков.

Игра «Состязание».

Цель: развивать умение трансформировать знакомые движения в нужном направлении для решения поставленной задачи.

Правила игры: выполнять как можно больше разных движений, четко называя порядковый номер каждого нового движения. Когда все движения будут выполнены, громко назвать общее количество выполненных движений (например: «Пять!», «Семь!»). Если движение выполняется второй раз, то выполняющий прекращает действие, называет количество выполненных движений и уступает место другому игроку.

Пособия: деревянный чурбачок диаметром и высотой 15—20 см, дуга, стул, гимнастические скамейки.

Методические указания: в одной игре рекомендуется использовать не более 3—4 предметов, если играющих двое-трое, и 1—2 — если в игре участвуют более трех детей. Играющие по своему усмотрению могут менять расположение предметов на плоскости (вертикально, горизонтально и т. д.). «Раз, два, начинается игра!» — эти слова, произнесенные хором, являются сигналом к началу игры. Один из играющих начинает выполнять движение на любом из пособий, размещенных на площадке, предварительно назвав его порядковый номер, например: «Первое — прыгивание», — и уступает место другому игроку, который выполняет другое движение на том же пособии. Если никто из играющих уже не может выполнить нового движения на данном пособии, то каждый из детей называет общее количество выполненных движений. Игра продолжается с использованием другого пособия. Общий итог подводится по количеству выполненных движений на всех пособиях.

Игра «Туристы».

Цель: развивать умение адекватно использовать движения для достижения поставленной цели.

Правила игры: каждый «турист» или группа проходит маршрут по-своему, т.е. с помощью движений, не использованных другими играющими. Действовать в игре согласованно, помогать тем, кто затрудняется в выполнении движений.

Пособия: любое стационарное физкультурное оборудование, к которому дополнительно можно приставить гимнастические лестницы, доски, кубы и т.д.; веревка длиной 3—4 м (на 3—4 детей) с петлями для надевания на плечо (расстояние между ними 1 м). Для каждой подгруппы можно использовать специальные нагрудные знаки.

Методические указания: выбирается место для игры и устанавливается физкультурное оборудование для поточного прохождения маршрута. Дети делятся на две группы, каждая из которых «разрабатывает» свой маршрут, т. е. решает, с помощью какого движения будет преодолевать установленные препятствия. Затем методом жеребьевки или считалки определяется порядок следования маршрутных групп. За прохождением маршрута ведется наблюдение, т.к. необходимо изменить намеченное движение, если оно уже использовано. Побеждает команда, которая действовала наиболее согласованно. В качестве судьи выступает воспитатель или кто-либо из детей. В игре используются различные виды и способы движений. Например, по скамейке можно идти на носках, обычным шагом, проползти на четвереньках, на животе; перешагивать или перепрыгивать кубы; гимнастическую лестницу перелезть через верх, в середине между рейками, сбоку.

Вариант игры: каждая из подгрупп для себя разрабатывает маршрут, который начинается одновременно. Побеждает команда, первая закончившая прохождение маршрута.

Игра «Что лишнее?»

Цель: дифференцирование видов и способов движений.

Правила игры: не выполнять «лишних» движений, точно их называть.

Пособия: игра может проводиться без пособий или с использованием мелких предметов, таких как обручи, мячи (на каждого ребенка).

Методические указания: дети стоят в кругу. Воспитатель показывает 2—4 способа одного движения и один — другого («лишнее» движение). Например, ходьба на носках, пятках, приставным шагом и бег. Дети выполняют движения в той же последовательности, что и воспитатель, пропуская «лишнее» движение. Тот, кто допустил ошибку, должен ее объяснить. Если объяснение правильное, то допустивший ошибку не наказывается штрафным очком. При неудовлетворительном объяснении выполняется штрафное задание, которое предлагает кто-либо из играющих.

Игра «Отгадай загадку».

Цель: дифференцирование движений, характерных для разных видов спорта.

Правила игры: не называть отгадку, а показывать ее в движении.

Методические указания: дети стоят в кругу, на расстоянии не менее 30 см друг от друга.

Воспитатель загадывает загадки. Ребята изображают отгадки движениями. В конце каждого периода игры (т.е. после каждой загадки) они называют способ движения. Хорошо, если загадки предлагаются самими детьми.

Игры на развитие умения найти верный способ движения в определенных условиях

Игра «Теремок».

Цель: найти правильный способ движения в зависимости от условий.

Правила игры: в теремке поселяется тот, кто правильно в него проберется. Взятый на себя образ каждый должен передать выразительно.

Пособия: веревка, натянутая по прямоугольнику или квадрату на разной высоте. Это — «теремок».

Методические указания: около домика вместо заборчика натягивается веревка, с одной стороны на высоте 30—35 см, с другой — 40—45 см, с третьей — 50 см, с четвертой — 60 см.

Воспитатель начинает игру: «Стоит в поле теремок-теремок, он не низок, не высок. Пока в теремочке никто не живет. Вы хотите жить в теремочке? Тогда надо стать мышками, зайцами, лисичками и медведями. Каждый зверь будет пробираться в домик через свои ворота». Дети договариваются, кто какую роль на себя возьмет. Воспитатель продолжает: «Бежали мимо мышки-норушки, увидели теремок и стали искать, где им к домику подойти. Увидели под забором щель, подошли и думают, как пролезть, чтобы не задеть забор, потому что в домике могут жить только те мышки, которые правильно выполняют движение». «Мышки» подлезают под веревку, остальные дети смотрят, как выполняются движения, и решают, кому из них жить в домике, а кому остаться по эту сторону заборчика. «А потом бежали зайчики-побегайчики, — говорит воспитатель, — им тоже захотелось в домике жить. Остановились они и спрашивают... О чем спрашивали зайчики? А что им ответили мышки? Верно, мышки ответили, что они пустят зайчиков в дом, если те догадаются, где их «ворота» (следующая по высоте веревка)».

Таким же образом разыгрываются действия лисичками, медведями. Детям, выполнившим неправильно или неточно движения и временно выбывшим из игры, предлагается «штрафной» вариант: они должны пролезть правильно под все веревочки. Тогда они вместе со всеми могут жить в теремке. Игра заканчивается хороводом; воспитатель предлагает идти взявшись за руки на носках, на пятках, с высоким подниманием колен, боковым приставным шагом. Детей можно спросить, когда эти виды ходьбы используются в жизни.

Игра «Угадай, что задумали».

Цель: закрепление знаний о видах ходьбы и их применение в жизни.

Правила игры: правильно выполнять движения.

Методические указания: дети делятся на две группы. Каждая группа придумывает какую-нибудь жизненную ситуацию, где используется тот или иной вид ходьбы. Затем одна группа демонстрирует ходьбу, а другая группа должна догадаться, что было задумано. Например, дети договорились изобразить ходьбу по высокой траве. Они говорят: «Мы шли по лугу вот так», — и все вместе показывают движения. Дети другой группы высказывают свои предположения, проверяют их в действии. Если их предположение неверно, дети первой группы хором говорят «Нет!», при отгадывании — «Да!». Группы меняются местами, и игра продолжается. Выигрывает группа, у которой больше отгадок.

Игра «Узнай движение».

Цель: учить узнавать движения по словесному описанию.

Правила игры: точно называть вид и способ движения.

Методические указания: дети стоят в кругу. Воспитатель говорит детям, что хочет проверить, как они усвоили движения, которые разучивали на занятиях по физкультуре. «Я назову элементы движения, а вы догадайтесь и скажите, о каком движении я рассказала», — говорит воспитатель. Перечисляются элементы движения, например: встать, прицелиться, замахнуться (или: разбежаться, оттолкнуться, приземлиться на носках и т. п.). Дети называют движения, воспитатель предлагает детям показать отдельные элементы — прицелиться, сделать замах, показать, как надо бросить мяч от груди,

от плеча и т. д. За правильное выполнение каждый получает фишку. Победителем считается тот, кто больше наберет фишек.

Игра «Узнай движение по следу».

Цель: закрепление знаний о видах ходьбы, бега, прыжков.

Правила игры: точно выполнять движение, чтобы остался четкий след. Правильно называть выполненное движение.

Методические указания: игра проводится на свежеснеженном снегу или на песке. Воспитатель предлагает вспомнить, какими видами ходьбы можно имитировать движения некоторых птиц и зверей (зайца — с помощью прыжков на двух ногах с продвижением вперед, гусей — ходьбы в присяде, волка — бега и т. д.). Все движения предварительно обыгрываются. Дети рассматривают оставленные следы, сравнивают по величине шага, стопы. После этого они закрывают глаза, а ведущий идет (бежит, прыгает) движением животного, стараясь оставить четкий след. Дети открывают глаза, отгадывают, кто из животных ходил или бегал. Они должны назвать, какой вид движения был использован. Если дети отгадывают движение, ведущий меняется. Если не отгадывают — водит еще раз. Игру можно разнообразить, развивая сюжет. Дети могут, например, узнать по следам, где спрятан домик, в котором живет «лесной зверь», и что это за зверь.

Игры на ориентировку в пространстве

Игра «Найди свой домик».

Цель: закрепление знаний о видах построений (круг, шеренга, в пары, полукруг), совершенствование умения быстро ориентироваться в изменившейся обстановке.

Правила игры: строиться в соответствии с ориентирами по сигналу.

Пособия: плоскостные фигуры по одной на 5—6 детей: круг, полукруг, широкая и узкая полоска-дорожка (эти фигуры можно изготовить из клеенки).

Методические указания: три-четыре подгруппы детей строятся шеренгами лицом к центру. По сигналу «На прогулку!» все дети ходят и бегают по комнате, не наталкиваясь друг на друга. В это время воспитатель раскладывает зрительные ориентиры для построения. На сигнал «Домой!» дети бегут к месту своего построения и строятся так, как подсказывает фигура: в шеренгу, в круг, в полукруг.

При повторении игры воспитатель меняет расположение зрительных ориентиров, чтобы все дети поупражнялись в разных построениях. Выигрывает та подгруппа, которая строится быстрее и правильнее.