

**Управління освіти і науки Сумської міської ради
Сумський дошкільний навчальний заклад (ясла-садок) № 25
«Білосніжка»**

**К О Н С У Л Ь Т А Ц І Я
«Як урізноманітнити рухливі ігри?»**

Рухлива гра є незамінним засобом для розвитку рухів дітей, їх сенсорних, пізнавальних і творчих здібностей, але її виховна цінність залежить від правильного керівництва, нею, вмілого проведення.

Нині всі педагоги відзначають зниження інтересу у дітей до рухливих ігор. Відбувається це з наступних причин.

По-перше, бажання грати може не виникнути, якщо сюжет гри не відповідає наявній у дітей інформації про світ. Сучасній дитині доступні різні джерела інформації, він володіє найрізноманітнішими знаннями, які зазвичай не знаходять відображення в рухливих іграх.

По-друге, вихователі, освоюючи з дітьми нову рухливу гру, часто обмежуються лише двома етапами: розучуванням гри і її закріпленням, опускаючи третій етап - удосконалення рухів в рухливій грі.

По-третє, педагоги часто розглядають гру лише як засіб для закріплення рухових умінь і навичок, тобто обмежують принципом «Рух задля руху».

Кількість рухливих ігор практично у всіх програмах для ЗДО невелика, за винятком, мабуть, Програми виховання та навчання дітей (М: Видавничий будинок «Виховання дошкільника», 2004). Це пов'язано з тим, що вихователь повинен спочатку розучити з дітьми гру, потім закріпити її і тільки потім запропонувати різні варіанти її проведення.

Якими можуть бути ці варіанти? У багатьох навчально-методичних посібниках представлені різні рухливі ігри, але, як правило, варіанти їх проведення відсутні.

У посібнику В.А. Шишкіної, М.В. Мащенко «Яка фізкультура потрібна дошкільнику» (М., 1998) на прикладі малорухливих ігор («Знайди і промовчи», «Не впади» і т.д.) дані рекомендації, як уникнути одноманітності в грі. Автори пропонують кожен раз шукати різні предмети, взявшись за руки, крокуючи спиною вперед, за заданою схемою і т.д.

Різні варіанти проведення рухливої гри передбачають збереження її правил і удосконалення рухів дітей з урахуванням їх індивідуальних особливостей.

Наприклад, при організації гри «Потяг» (у другій молодшій і середній групах) можна змінювати її традиційний початок («діти будуються в колони по одному - не тримаючись один за одного»), ввівши роль кондуктора, який буде продавати квитки на поїзд. Цю роль можна запропонувати сором'язливим дітям або дитині з заниженою самооцінкою. Можливі й інші **варіанти гри «Потяг»**.

1. Паровоз об'їжджає перешкоди - діти просуваються змієюю між стільцями, кубами.

2. Паровоз їде через тунель - діти пролазять під дугами.

3. Вихователь регулює рух паровоза з допомогою світлофора: піднімає червоний прапорець - діти повинні зупинитися; жовтий - йти; зелений - бігти. Доцільно ввести в гру різноманітні рухи дітей на «станції».

- Діти зображають, як вони збирають гриби, ягоди, зривають дикі яблука, переступають через колючі кущі (ходьба широким кроком), йдуть по купинах (приставний крок) і т.д.

- Діти імітують звички мешканців лісу: ведмедя (ходьба на зовнішній стороні стопи, руки, трохи зігнуті в ліктях перед собою), лисиці (ходьба на носках), оленя (ходьба з високим підніманням колін, руки схрещені над головою), зайця (стрибки з просуванням вперед), метелики (біг з плавними рухами рук), гусениці (повзання).

- На поїзді діти можуть приїхати в зоопарк - зображують тифу (ходьба з рухами рук перед собою), крокодила (ходьба з з'єднанням прямих рук перед собою), жирафа (ходьба на колінах, руки в замок за спиною), слона (ходьба з опорою на кисті та стопи), удава (просування вперед, згинаючи і розгинаючи ноги в колінах, опора ззаду на руки) і т.д.; в країну загадок - відгадують загадку і «зображують відповідь»; у країну улюблених казок - зображують героїв тієї чи іншої казки.

- Діти рухаються під віршований текст

Чух-чух! Чух-чух!

Мчить поїзд на весь дух.

Чух-чух! Чух-чух! У.у.у.у!

Я пихчу, пихчу, пихчу,

Сто вагонів я тягну! у.у.у.у!

(Збільшується швидкість руху.)

Стук коліс, стук коліс

Потяг подарунок нам привіз?

- Звірят. Зайчиків (діти зупиняються і виконують імітаційні рухи). Загудів, засвистів І вагончики повіз: Чух-чу! Чух-чу!

Далеко подамся {діти сідають в потяг}.

Потяг привозить зайчат, жабенят, ведмежат, курчат, горобців і т.д. Діти імітують їхні рухи і «голоси».

«Знайди своє місце»

Кожен гравець обирає собі будиночок: стілець, коло, гімнастичну лавку та ін. За сигналом вихователя діти вибігають на майданчик, легко і намагаючись не шуміти, бігають у різних напрямках. На сигнал «Знайди своє місце» повертаються на свої місця.

Варіанти гри (друга молодша, середня групи)

Діти імітують рухи: узимку ми катаємося на лижах (ходьба широким кроком з сигналом), на ковзанах (ходьба з виносом ноги в сторону, тулуб нахилено, руки за спиною), ліпимо сніжки і кидаємо їх («взяли сніг» - нахил, двома руками торкнулися підлоги, «зліпили сніжок», «кинули» - метання), зігриваємося (біг); влітку ми плаваємо (біг з рухом рук - «брас»), пірнаємо (біг із зупинкою і присіданням), бігаємо за бабками і метеликами, катаємося на велосипеді.

Дітей можна розділити на дві команди.

«Знайди свій колір»

Вихователь роздає червоні, сині, жовті, зелені прапорці. Діти збираються в різних кутках кімнати, заздалегідь позначених вихователем прапорцем певного кольору. За сигналом «Йдіть гуляти» розходяться по кімнаті в різні

сторони; за сигналом «Знайди свій колір» збираються біля прапорця відповідного кольору. Перемагає група, яка швидше за всіх зібралася.

Варіанти гри (друга молодша, середня групи)

- Діти можуть зібратися біля обруча, колір якого відповідає кольору їх прапорця.
- Діти можуть зібратися біля обруча, в якому варто кегля такого ж кольору, що і їх прапорець
- Вихователь піднімає прапорець і називає його колір. Діти з такими ж прапорцями підбігають до вихователю, інші - тікають від нього.
- Діти стають у коло, у всіх в руках кружечки різного кольору. Вихователь: «Велике коло - це клумба. На ній цвітуть різні квіти» (викладає серединки квітів). На сигнал «Знайди свій колір» діти підбігають до гуртка відповідного кольору і викладають квітка.
- У дітей стрічки червоного, жовтого кольору. Діти стають біля кілець жовтого і червоного кольору - це сонечко. За сигналом «Знайди свій колір» підбігають до кільця відповідного кольору і викладають стрічки - «промінчики сонця».
- Вихователь пов'язує стрічку кожній дитині. Стрічок одного кольору повинно бути дві. На сигнал «Знайди свій колір» діти повинні знайти собі пару з такою ж за кольором стрічкою.

«Літаки»

Діти розподіляються на три команди і розміщуються в різних сторонах залу, перед кожною командою ставлять по одному предмету різного кольору (кубик, кегля і т.д.). По команді педагога «До польоту приготуватися» діти виконують кругові рухи зігнутими руками - заводять мотори. На сигнал «Летите» піднімають прямі руки в сторони і біжать у різних напрямках по всьому майданчику. По команді «На посадку» діти будуються в ланки і опускаються на одне коліно, прямі руки в сторони (літаки повертаються і сідають). Зазначається те ланка, яка побудувалася швидше і найбільш красиво.

Варіанти гри (друга молодша, середня групи)

1. Діти заправляють літаки бензином (рух рук).

«Кольорові автомобілі»

Діти стоять вздовж стін кімнати - це автомобілі в гаражі. Кожен тримає в руках прапорець, або перстень, або картонний диск синього, жовтого або зеленого кольору. Вихователь стоїть у центрі кімнати обличчям до гравців, в руках у нього три прапорці відповідних кольорів. Він піднімає один з них, діти, які мають предмет цього кольору, розбігаються по майданчику і, наслідуючи їзді автомобіля, гудуть. Коли вихователь опустить прапорець, автомобілі зупиняються і направляються в гаражі.

Варіанти гри (середня, старша група)

1. Вихователь показує дітям прапорці, а використовує тільки словесні вказівки.
2. Вихователь, опускаючи один з прапорців, каже: «Поставте машину в гараж» - діти біжать в задалегідь відведене місце.

3. Вихователь, опускаючи один з прапорців (синій), говорить: «Поставте машину в гараж». Діти з синім кольором керма повертаються в гараж з відповідним покажчиком (синя кегля).

4. У вихователя два прапорці - зеленого і червоного кольору. У дітей рулі різного кольору, але не зеленого і не червоного. Їм пропонують бігти до протилежного боку площі і назад і при цьому стежити за сигналами світлофора: зелений колір - бігти, на червоний - зупинитися.

5. «Автомобілі» долають перешкоди: об'їжджають купини (кеглі, кубики, м'які модулі тощо).

6. Вихователь дає вказівки: їхати швидко, повільно, повернути, загальмувати, посигналити.

Використовуючи нові варіанти інтерес і у дітей, і у педагога зросте. «Стара» гра перетвориться в «нову».