Методические рекомендации

**Подвижные игры в начальной школе**

**«РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ В ПРОЦЕССЕ ПРОВЕДЕНИЯ ПОДВИЖНЫХ ИГР В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ»**

**Назначение:** подвижная игра создает благоприятные возможности для тренировки всех функций головного мозга, поскольку одновременно задействует различные анализаторы, что создает предпосылки к успешному овладению элементами и содержанием учебной деятельности. Применение подвижных игр позволяет усилить возможности педагогических воздействий, способствуя успешному формированию жизненно необходимых двигательных умений и навыков, системы знаний, психических и нравственных качеств личности. Игровая деятельность влияет на формирование произвольности психических процессов, именно в игре начинают развиваться произвольное внимание и произвольная память, в игре дети лучше сосредотачиваются и больше запоминают. Осознанная деятельность раньше и легче выделяется именно в игре. Соблюдение правил само по себе требует от ребенка сосредоточения на содержании игры, её действиях и сюжете. Потребность в общении и эмоциональном поощрении подталкивают ребенка к целенаправленному сосредоточению и запоминанию.

**Данное мероприятие может быть интересно** учителям физической культуры, педагогам дополнительного образования, работникам летних лагерей, организаторам в детских садах.

**Описание:** подвижная игра относится к тем проявлениям игровой деятельности, в которых ярко выражена роль движений. Для подвижной игры характерны активные творческие двигательные действия, мотивированные ее сюжетом. Эти действия частично ограничиваются правилами (общепринятыми, установленными руководителем или играющими), направленными на преодоление различных трудностей на пути к достижению поставленной цели.

**Цель:** создание благоприятных возможностей для тренировки функций коры головного мозга, для образования новых временных как положительных, так и отрицательных связей, увеличение подвижности нервных процессов.  
**Задачи:**  
1. воспитание воли, выдержки, дисциплинированности;  
2. воспитание потребности к играм;  
3. развитие умения анализировать, сопоставлять, обобщать и делать выводы; развитие у детей способностей к действиям.

Развитие памяти, восприятия, воображения, внимания с успехом могут решать подвижные игры, которые в силу своей универсальности, простоты, доступности, высокой эмоциональной привлекательности, являются универсальным средством, позволяющим не только развивать психическую сферу личности, но и удовлетворять двигательные потребности ребенка.   
Значение памяти в жизни ребенка огромно. Память – процесс запоминания, сохранения, воспроизведения и забывания человеком информации, не является способностью, данной от рождения, и как любой психический процесс формируется и развивается в процессе деятельности. Младший школьный возраст характеризуется интенсивным развитием способности к запоминанию и воспроизведению. Различают долговременную память - способность длительное время хранить и многократно воспроизводить информацию и кратковременную память – рассчитанную на хранение информации в течении небольшого промежутка времени, до тех пор, пока информация не будет использована.

Выделяют такие типы памяти как зрительная, слуховая, двигательная, эмоциональная, словесно - логическая и их сочетания. Чистые типы памяти встречаются достаточно редко, в основном преобладают смешанные типы.   
Дети младшего школьного возраста начинают приобретать умение мыслить логически, устанавливать причинно-следственные связи и отношения между предметами и явлениями. Их мышление характеризуется как конкретно – образное, что требует четкой организации подачи игрового материала.   
У детей прослеживается такая особенность памяти как буквальность, выражающаяся в том, что ребенок дословно воспроизводит то, что ему предлагается запомнить и выполнить.

В младшем школьном возрасте решающее значение приобретает организация способов запоминания игрового материала, который должен укладываться в систему связей, естественным образом направляющую извлечение его из памяти.

**1. «Отгадай, чей голосок?»**

**Образовательная цель игры:** формирование слухового типа памяти.   
**Педагогическое значение:**игра развивает память, воображение, внимание, сообразительность, быстроту реакции.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.   
**Инвентарь:** повязка на глаза.

**Подготовка к игре:** выбирается водящий, который становится в центр круга, который образуют остальные играющие, и закрывает глаза (или надевает повязку), рядом с ним становится руководитель игры.   
**Содержание и ход игры:** игроки, взявшись за руки, идут по кругу в заранее обозначенную сторону и произносят**речитатив:**

Вот простроились мы в круг, (идут по кругу)   
Повернулись разом вдруг (идут при этом в другую сторону)   
Скок, скок, скок (выполняют прыжки на месте и хлопают при этом в ладоши)   
Отгадай, чей голосок? (игрок, которого выбрал руководитель, произносит слова один).

*Скок, скок, скок* (выполняют прыжки на месте и хлопают при этом в ладоши) 

*тгадай, чей голосок?*(произносят слова все вместе, обращаясь к водящему).   
Всё это время руководитель медленно вращает водящего, в сторону, противоположную движению игроков в круге, и незаметно указывает на одного из игроков (после произнесения слов: *«Скок, скок, скок»),*который должен произнести слова: *«Отгадай, чей голосок?»,*и повторить все вместе: *«Скок, скок, скок – отгадай, чей голосок?»*после чего водящий снимает повязку и старается назвать игрока, который произнес слово.   
**Правила:**  
Если водящий отгадал игрока, назвавшего слово, то он идет на его место, а водящим становится игрок, который перед этим называл слово.   
Если водящий неправильно назвал игрока, то он остается водящим и игра повторяется.   
**Методические рекомендации:**

Перед началом игры обязательно разучите слова речитатива.   
Если водящий долго не может правильно назвать игрока, произносившего слово, то поменяйте его.   
Рекомендуйте игрокам, которые произносят слово, попробовать поменять голос, сделав его непохожим на свой.   
Для большей сложности вы можете медленно вращать игрока, стоящего в центре в обратную сторону.   
Проводя игру с подготовленными детьми, предлагайте отгадать голоса сразу нескольких учащихся, находящихся в разных местах круга.   
**Организационно-методические ошибки:**  
1. Игра начинается без предварительного разучивания речитатива.   
2. Игрок, стоящий в центре подглядывает, а на это не обращается внимание.   
3. Игрокам дается задание отгадать голос одного участника, а не нескольких сразу.

**2. «Кладоискатели»**

**Образовательная цель игры:** повторение навыков ориентации на местности.   
**Педагогическое значение:** игра развивает зрительную память, внимание, пространственное воображение, находчивость, ориентацию в пространстве, решительность.   
**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.   
**Инвентарь:** красиво оформленная коробка среднего размера – «клад», повязки на глаза.

**Подготовка к игре:** играющие четыре человека становятся в углах баскетбольной площадки, как указано на схеме. Каждый из них получает «карту», на которой обозначен путь к кладу, которую он должен изучить и запомнить. Игрокам заранее объясняется, что длина одного шага, обозначенного на карте, равна одному метру, а все повороты направо и налево осуществляются под углом девяносто градусов (примерная схема карты показана на рисунке)

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя игроки начинают двигаться по памяти, считая шаги. После того, как они пройдут маршрут, они должны наклониться и найти клад.   
**Правила:**  
Игроки команд начинают движение только после сигнала.   
Игрок, первым нашедший клад, является победителем, и получает «клад», находящийся в коробке.   
В случае если игроки одновременно «нашли» клад, победителями объявляются оба.   
**Методические рекомендации:**  
Начинайте проведение игры с очень простых заданий, например, пять шагов прямо, поворот налево, два шага прямо.   
Количество и сложность карты постепенно усложняйте.   
Положите клад на своё место уже после того, как играющие начнут игру.   
Помните, расстояние до клада должно быть для всех одинаковым.   
Обязательно следите за тем, чтобы игрок не ударился об стену, скамейку в случае, если он потерял ориентацию в пространстве.   
В коробку положите какой – либо сладкий приз.  
**Организационно-методические ошибки:**   
1. Игрокам с самого начала предлагается слишком сложная карта.   
2. Не обеспечивается контроль за безопасностью занимающихся в процессе прохождения по карте, игроки могут столкнуться между собой.

**3. «Я знаю»**

**Образовательная цель игры:** формирование системы знаний об окружающем мире.   
**Педагогическое значение игры:** игра развивает память   
(воспроизведение), воображение, находчивость.   
**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.   
**Инвентарь:** волейбольные или баскетбольные мячи.   
**Подготовка к игре:** игроки, держа каждый по мячу, произвольно располагаются на площадке лицом к руководителю. Перед началом игры руководитель дает задание, которое заключается в том, чтобы, выполняя баскетбольное ведение мяча на месте, на каждый удар мячом об пол, говорить одно слово, всегда начиная с произнесения слов: «Я знаю» и, продолжая тем заданием, которое дает руководитель, например, «Семь имен мальчиков».   
**Содержание и ход игры:**по сигналу руководителя игроки одновременно или поочередно начинают выполнять задание, ударяя мячом об пол, произнося на каждый удар одно слово. Победителями объявляются те игроки, которые без ошибок (повтора слов), справились с заданием.   
**Правила:**  
На каждый удар мячом об пол произносится одно слово.   
Отбивать мяч двумя руками и ловить нельзя.   
**Примерный перечень заданий:**   
Животные.   
Рыбы.   
Города.   
Растения (деревья).  
**Методические рекомендации:**  
Начинайте с того, чтобы игроки просто освоили ведение мяча на месте.

Реклама 09

Не забывайте, тематику игры нужно постоянно обновлять.   
Спрашивайте мнение самих играющих, относительно темы игры.  
**Организационно-методические ошибки:**  
1. Игрокам с самого начала предлагается слишком сложное задание.   
2. Не учитываются интересы детей.  
3. Игра проводится с детьми, не умеющими выполнять ведение мяча.

**4. «Математические эстафеты»**

**Образовательная цель игры:** повторение и закрепление навыков счета.   
**Педагогическое значение:** игра развивает память, внимание, пространственное воображение, находчивость, ориентацию в пространстве, решительность.   
**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.   
**Инвентарь:** бумага, карандаши.

**Подготовка к игре:**на доске или листе бумаги заранее пишутся несложные примеры из математики, доступные для детей (можно использовать таблицу умножения). Дети делятся на команды по 5-7 человек и становятся за лицевую линию. Напротив каждой команды кладется лист бумаги с написанными примерами и карандаш.   
**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя первые игроки подбегают к своим листкам, решают первый пример и возвращаются назад, передовая эстафету.   
**Правила:**  
Побеждает команда, которая первой и без ошибок справилась с заданием.   
При подведении итогов приоритет отдается той команде, которая выполнила задание без ошибок.   
**Методические рекомендации:**   
Помните, примеры должны быть простыми и уже решаемые раньше на уроках математики.   
Примеры могут быть на правила математики, где важна последовательность арифметических действий, например: 2+2 х 2=   
Можно давать задания игрокам в виде задачи, которая решается последовательно, и связана с различными арифметическими действиями.   
**Организационно-методические ошибки:**  
1. Игрокам с самого начала предлагаются слишком сложные примеры.   
2. Примеры включают только одно математическое действие.   
3. Примеры не отражают материал, проходимый на уроках.

**5. «Клади в кузовок»**

**Образовательная цель игры:** повторение слов русского языка с окончанием «ок».   
**Педагогическое значение:** игра развивает память, внимание, воображение, находчивость.   
**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.   
**Инвентарь:** корзина – «кузовок», обручи, малые мячи (двадцать мячей)   
**Подготовка к игре:** играющие делятся на команды с одинаковым количеством играющих и становятся как при проведении эстафет. Напротив, каждой команды в 10 – 12 метрах ставится корзина – «кузовок». Рядом с командой лежит обруч с малыми мячами (мячи можно заменит любыми мелкими предметами).   
**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя игроки, стоящие в командах первыми, должны взять мяч, подбежать к кузовку и положить в него мяч, одновременно сказав слово, которое заканчивается на «ок» - замок, цветок, игрок, чулок, носок и т.д.   
**Правила:**  
«Слова – предметы», которые кладутся в кузовок, не должны повторяться.   
Для подготовленных детей нельзя употреблять уменьшительно – ласкательные слова, такие, например, *как грибок, пирожок* и т.д.   
Побеждает команда, которая без повторов первой положила в кузовок двадцать «мячей – слов».   
Если игрок повторил слово и назвал «ок», который уже был, помощник должен ему сказать: «Ошибаешься, дружок», игрок должен вернуться назад и только после этого назвать новое слово.   
**Методические рекомендации:**  
При проведении игры используйте помощников, которые будут записывать те «слова – предметы», которые кладутся в кузовок.   
Количество слов – предметов может варьироваться в зависимости от количества детей.   
Вы можете дать время на подготовку к игре, объяснив задание.  
**Организационно-методические ошибки:**   
1. Игрокам не дается время для того, чтобы вспомнить слова.   
2. При подведении итогов не отмечаются команды, которые смогли назвать наибольшее количество слов.

**6. «Конники - спортсмены»**

**Образовательная цель игры:**повторение и закрепление знаний об окружающем мире.   
**Педагогическое значение:** игра развивает зрительную память, внимание, находчивость, ориентацию в пространстве, решительность.   
**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.   
**Инвентарь:**не требуется.   
**Подготовка к игре:** в центре зала чертится большой круг – «манеж», на одной стороне зала отмечаются стойла для «лошадей», их должно быть на 3-5 меньше количества играющих. Все играющие – «конники-спортсмены» становятся вокруг манежа.   
**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя конники движутся вокруг манежа шагом или галопом, высоко поднимая колени. По следующему сигналу все скачут к другой стороне зала, где нет стойл. По второму сигналу все бегут и стараются занять место в стойле.   
**Правила игры:**  
Начинать движение по кругу и к стойлу можно только по сигналу.   
Конники, которые остались без стойла, получают штрафные очки.   
**Методические рекомендации:**  
Обращайте внимание на то, чтобы игроки высоко поднимали колени при передвижении.   
Для обеспечения техники безопасности используйте резинку, натянутую поперек зала в тр&#1104;х – пяти метрах от стены и нарисовать стойла перпендикулярно ей.   
**Организационно-методические ошибки:**  
1. Не обращается внимание на то, как движутся играющие.   
2. Слишком большая или наоборот, слишком маленькая дистанция до стойл.

**7. «У кого ключи?»**

**Образовательная цель игры:** повторение в игровой форме правил поведения.   
**Педагогическое значение:** игра развивает зрительную память, внимание, находчивость, ориентацию в пространстве.   
**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.   
**Инвентарь:** обручи.   
**Подготовка к игре**: играющие произвольно кладут обручи по кругу и становятся в пространство внутри обруча – занимают свои «квартиры». Один из игроков водящий – человек без квартиры становится в центре круга.   
**Содержание и ход игры:**по сигналу руководителя «бомж» подходит к любому из играющих и задает вопрос: «У кого ключи?», игрок, к которому обратился «бомж», отвечает: «У (имя игрока) поищи!», после чего все игроки должны перейти в любой обруч (поменяться квартирами), а бомж старается занять ту квартиру, имя владельца которой было названо.   
**Правила:**  
Игроки обязательно должны поменяться местами, оставаться в сво&#1104;м обруче нельзя.   
Игрок, оставшийся без квартиры, становится водящим «человеком без квартиры».   
**Методические рекомендации:**  
Начинайте проведение игры с предварительного показа и пробного проведения игры.   
Если есть возможность, старайтесь выбрать водящими не одного, а двух водящих.   
**Организационно-методические ошибки:**  
1. Слишком большое, или наоборот, слишком маленькое расстояние между квартирами.   
2. Излишне большое количество играющих, что приводит к столкновениям и путанице.

**8. «К флажку»**

**Образовательная цель игры:**повторение и закрепление умений ориентироваться на местности.  
**Педагогическое значение:** игра развивает зрительную память, внимание, пространственное воображение, находчивость, ориентацию в пространстве, решительность.   
**Место проведения:** рекреация.   
**Инвентарь:** повязки для глаз по количеству играющих и флажок на древке или палка.   
**Подготовка к игре:** в середине открытой поляны ставится флажок или палка. Играющие выстраиваются полукругом на расстоянии 20-40 метров от флажка и завязывают себе глаза.   
**Содержание и ход игры:** руководитель произносит различные команды: «Направо!», «Налево!», «Кругом» и т.п., а играющие их выполняют. Как только руководитель подает команду: «К флажку шагом марш!», все начинают продвигаться к флажку, стараясь, как они думают, подойти к нему как можно ближе и остановиться, после чего должны снять повязки.   
**Правила:**  
Нельзя снимать повязку и подглядывать.   
Если игрок подглядывает, то его выводят из игры.   
Все участники должны выполнить команды, которые им дал руководитель.   
Побеждает участник, ближе всего подошедший к флажку.   
**Методические рекомендации:**  
Всегда начинайте проведение игры с небольшого расстояния от флажка.   
При начальном разучивании команд должно быть немного.   
Не забывайте следить за тем, чтобы игроки играли честно.   
**Организационно-методические ошибки:**   
1. Игрокам с самого начала предлагается выполнить слишком большое количество команд.   
2. Слишком большое расстояние до флажка.

**9. «Придумай сам»**

**Образовательная цель игры:**повторение и формирование двигательного воображения.   
**Педагогическое значение:** игра развивает зрительную память, внимание, пространственное воображение.   
**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.   
**Инвентарь:** не требуется.   
**Подготовка к игре:** участники игры строятся в шеренги на разных сторонах зала, лицом к его середине и рассчитываются по порядку номеров.   
**Содержание и ход игры:** руководитель называет любой номер, после чего игрок, номер которого был назван, выходит на середину зала и показывает три разных движения, затем вызывается игрок из другой команды, который то же должен показать три новых движения, не похожих на прежние и т.д.   
**Правила:**   
Если упражнение уже было показано, команда получает штрафное очко.   
Итог игры подводится по сумме штрафных очков.   
**Вариант игры:**  
Можно проводить игру с выбыванием игроков, повторивших упражнение.   
**Методические рекомендации:**   
Не забывайте, игру лучше проводить на уроках гимнастики или в секциях по гимнастике.   
Учитывайте, что можно показывать упражнения, направленные на развитие отдельных двигательных качеств: силы, быстроты, гибкости и т.д.   
Помните, что, если уровень подготовленности невысокий, можно дать задание показывать по одному упражнению.   
Учтите, если двигательный опыт детей небольшой, игра не вызовет у них интереса.   
**Организационно-методические ошибки:**  
1. Игра предлагается детям, имеющим недостаточный двигательный опыт.   
2. Перед проведением игры, на предыдущих занятиях не говорится о необходимости запомнить упражнения.

**10. «Кто же вышел?»**

**Образовательная цель игры:** формирование навыков запоминания и совершенствование кратковременной памяти.   
**Педагогическое значение:** игра развивает зрительную память, внимание.   
**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.   
**Инвентарь:** не требуется.   
**Подготовка к игре:** дети становятся в одну шеренгу, из их числа выбирается несколько (2-4) водящих.   
**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя водящие отворачиваются от играющих, становясь к ним спиной, а руководитель показывает на игрока, который должен выбежать из комнаты или зала. По второму сигналу водящие поворачиваются, и стараются кто быстрее назвать того игрока, который вышел.   
**Правила:**  
Тот водящий, который первым дал правильный ответ, получает очко.   
Побеждает водящий, который к окончанию игры набирает большее количество очков.   
**Методические рекомендации:**  
Проводите игру в конце занятия, когда дети по одному уходят (убегают) в раздевалку.   
Проводите игру в классной комнате, т.е. там, где есть возможность быстро выйти и вернуться.   
Помните, количество игроков не должно превышать семи – восьми человек.   
Используйте игру для оценки (диагностики) зрительной памяти.   
Заканчиваете данной игрой каждое занятие на протяжении длительного времени, меняя водящих.  
**Организационно-методические ошибки:**  
1. Игра проводится в основной части занятия.   
2. Слишком большое количество играющих.  
3. Не все участники побывали в роли водящих.

**11. «Здравствуй друг!»**

**Образовательная цель игры:** повторение и формирование правил доброжелательного поведения.  
**Педагогическое значение:** игра развивает память, внимание, сообразительность, коммуникабельность.   
**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.   
**Инвентарь:** не требуется.   
**Подготовка к игре:** дети (до восьми человек), становятся в круг.   
**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя игрок, стоящий первым, бежит по кругу и по дороге здоровается с каждым, после чего, то же самое делает второй, затем третий и т.д., т.е. каждый здоровается с каждым. После того, как каждый поздоровался с каждым, игрокам предлагается посчитать, сколько рукопожатий сделали участники игры.  
**Правила игры:**  
Побеждает тот, кто называет правильный ответ.   
Отмечаются игроки, которые сказали много разных комплиментов.  
**Вариант игры:**  
Игрок, который бежит и пожимает руки, должен сказать каждому, какое – либо приветствие, которые не должны повторяться, например: «Привет, здравствуй, здорово, добрый день и т.д.»   
Можно при рукопожатии говорить комплименты, например: «здорово выглядишь, рад тебя снова увидеть, давно не виделись, сколько лет, сколько зим и т.д.»   
**Методические рекомендации:**  
Начинать нужно с небольшого количество играющих.   
Игру можно проводить отдельно для мальчиков и девочек.  
**Организационно-методические ошибки:**  
1. Большое количество детей, что вызывает значительные сложности.   
2. Руководитель не подготовил заранее правильный вариант ответа. 

**12. «Руки, ноги, голова»**

**Образовательная цель игры:**формирование навыков внутри командного взаимодействия.   
**Педагогическое значение:** игра развивает память, внимание, воображение, находчивость.   
**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.   
**Инвентарь:** не требуется.   
**Подготовка к игре:** дети располагаются полукругом, по договоренности, каждый из них представляет какую – либо часть тела: «живот, руки, ноги, голову, шею, спину, плечи), т.е. в совокупности составлять целое. Из числа детей выбирается водящий, который становится перед полукругом.   
**Содержание и ход игры:** водящий трогает себя за любую, заранее оговоренную часть тела, а игрок, который эту часть тела изображает подбегает к водящему и касается этой же части тела рукой, после чего быстро возвращается на свое место. Водящий трогает следующую часть тела, после чего к нему выбегает следующий игрок и т.д. пока не выбегут все игроки, обозначающие части тела по очереди. После этого водящий составляет игроков таким образом, чтобы получилось целое тело, а руководитель проверят правильность выполнения задания.   
**Правила:**  
Игрок должен правильно составить тело – сначала ноги, потом живот и спина, потом руки, затем плечи, дальше шея и лишь затем голова.   
**Вариант игры:**  
Можно использовать и показывать только голову, например: уши, нос, рот, глаза.   
**Методические рекомендации:**  
Если много игроков, можно провести в форме соревнования между двумя водящими, тогда игроки, изображающие части тела подбегают одновременно к двум водящим.   
Если игроки не подготовлены, можно ограничиться наиболее крупными частями тела (руки, ноги, туловище, голова).  
**Организационно-методические ошибки:**  
1. Слишком большое количество частей тела для неподготовленных игроков.   
2. Если игрок не запомнил или забыл какую–либо часть тела, ему не оказывается помощь.