

Министерство образования и науки Российской Федерации
ГОУ ВПО Уральский государственный технический университет-УПИ
Факультет физического воспитания

**ОСНОВЫ МЕТОДИКИ
ПРИМЕНЕНИЯ ПОДВИЖНЫХ ИГР
НА ЗАНЯТИЯХ ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ**

Методические рекомендации

Екатеринбург
2004

Методические рекомендации «Основы применения подвижных игр на занятиях по физической культуре» по дисциплине «Подвижные игры» для студентов, обучающихся по специальности 022300 – Физическая культура и спорт.

Составители: доцент, к.п.н. И.В.Еркомайшвили
доцент, Г.И.Мехович

Методические рекомендации обсуждены на заседании кафедры теории физической культуры. Протокол № _____ от «__» _____ 2004 г.

Заведующий кафедрой _____ А.В. Чудиновский

Одобрена методической комиссией ГОУ ВПО «УГТУ-УПИ».
Протокол № _____ от «__» _____ 2004 г.

Председатель
методической комиссии _____ Л.Н. Фитина

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Подвижные игры являются важным средством воспитания. В основе подвижных игр лежат физические упражнения. Благодаря большому разнообразию содержания и игровой деятельности, они всесторонне влияют на организм и личность, способствуя решению специальных задач физического воспитания.

Подвижные игры и методика преподавания являются частью раздела дисциплин спортивно-педагогического блока учебного плана, предусмотренного для специальности 022300 – «Физическая культура и спорт». Данная программа составлена в соответствии с требованиями Государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования Российской Федерации.

Согласно учебным планам практически на всех занятиях педагог использует игровую деятельность, подбирая подвижные игры, отвечающие задачам урока.

Мастерство проведения подвижных игр и игровых упражнений с образовательными и воспитательными целями является важной составной частью профессиональной подготовки педагога физической культуры.

Именно профессионально-педагогическая деятельность педагога физической культуры направлена на развитие, обучение и воспитание учащихся, приобщая их к освоению ценностей физической культуры посредством подвижных игр.

Задача курса подвижных игр состоит в том, чтобы обеспечить студентов комплексом знаний, умений и навыков, которые позволят им успешно использовать подвижные игры и игровые упражнения на занятиях с учетом требований комплексных программ по физическому воспитанию

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ К ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЮ ПОДВИЖНЫХ ИГР

При организации и проведении подвижных игр необходимо учитывать идейность, научность и плановость использования игр, направленность на достижение воспитательных, образовательных и оздоровительных результатов.

Руководящая, или направляющая, роль при проведении игр должна принадлежать педагогам, воспитателям, вожатым в спортивных лагерях.

Воспитательная, образовательная и оздоровительная ценность игры во многом зависит от руководства ею. С помощью одних и тех же игр можно воспитать различные нравственные и физические качества.

Воздействие игры на занимающихся определяется, во-первых, содержанием (сюжет, двигательные действия, правила), во-вторых, методическими приемами, с помощью которых ребенок овладевает играми, в-третьих, способом организации.

Содержание игр зависит от окружающей действительности, приобретенных детьми знаний и навыков дома, в школе, в детском саду. Поэтому у детей разного возраста, разного развития игры различны как по содержанию, так и по способам их проведения. Физическое воспитание ребенка в желаемом направлении с помощью игр и других видов физических упражнений возможно только при целенаправленном и постоянном педагогическом руководстве.

ПОДГОТОВКА К ПРОВЕДЕНИЮ ИГРЫ

Выбор игры прежде всего зависит от задачи, поставленной перед уроком. Определяя ее, руководитель учитывает возрастные особенности детей, их развитие, физическую подготовленность, количество детей и условия проведения игры.

В подвижных играх может участвовать от 3 до 300 человек.

В условиях самодеятельности чаще всего используются игры, рассчитанные на 3—10 участников. Они обычно организуются самостоятельно детьми во дворах, на площадке, а также на сборах «звездочки», звена. В организованных занятиях, проводимых под руководством педагога, вожатого, воспитателя (на уроках, на сборах отряда, на занятиях в лагере отдыха, в школе спортивного развития), проводятся подвижные игры, рассчитанные на 20—40 участников. На праздниках, вечерах и гуляньях при массовом скоплении детей можно использовать массовые подвижные игры, рассчитанные на 100—300 участников.

При выборе игры надо учитывать форму занятий (урок, перемена, занятие отряда, группы, праздник, прогулка). На уроке и перемене время ограничено; задачи и содержание игр на перемене иные, чем на уроке; на празднике используются главным образом массовые игры и аттракционы, в которых могут принимать участие дети разного возраста и разной подготовленности.

Выбор игры непосредственно зависит от места ее проведения.

В небольшом узком зале или коридоре проводятся игры с линейным построением, игры, в которых играющие участвуют поочередно. В большом зале или на площадке можно проводить игры с бегом врассыпную, с метанием больших и малых мячей, с элементами спортивных игр. Во время прогулок и экскурсий за город используются игры на местности. Зимой на площадке проводятся зимние игры на лыжах, на коньках, на санях, игры с постройками из снега.

При проведении игр на воздухе необходимо учитывать состояние погоды (особенно зимой). Если температура воздуха низкая, то все участники должны действовать активно. Надо избегать игр, в которых приходится долго стоять и дожидаться своей очереди. В жаркую погоду лучше использовать малоподвижные игры, в которых участники выполняют игровое задание поочередно.

Выбор игры зависит также от наличия пособий и инвентаря. Из-за отсутствия соответствующего инвентаря и неудачной его замены игра может расстроиться.

Руководитель использует игры из программы по физической культуре, сборников, хорошие игры, бытующие среди детей, новые вариан-

ты игр самостоятельного и коллективного творчества детей и руководителя. Творчески переработанные игры приобретают новые формы, часто более эффективные в воспитательном отношении для данного контингента детей.

Так, «Итальянская лапта» была постепенно переработана вожатыми и школьниками в «Пионерскую лапту», широко распространенную теперь среди детей, отдыхающих в спортивных лагерях. В связи с большим интересом детей к спорту было создано много игр с элементами спортивных игр и других видов спорта. Это позволило школьникам младшего и среднего возраста в доступной для них форме приобщаться к различным видам спорта: хоккею («Шайбу в круг»), баскетболу («Борьба за мяч», «Мяч капитану»), волейболу («Пасовка волейболистов»).

Необходимо широко популяризировать национальные игры, имеющие воспитывающее значение. Это способствует дружбе между детьми разных национальностей, знакомит их с особенностями культуры и быта разных народов.

Подготовка места для игры

Для проведения игр на воздухе надо снять дерн (если требуется точная разметка и ровная площадка) или подобрать ровную зеленую площадку (особенно для детей младшего школьного возраста). Площадку лучше всего делать прямоугольной формы, шириной не менее 8 м и длиной не менее 12 м. На расстоянии 2 м от поля рекомендуется поставить несколько скамеек. Желательно, чтобы вокруг летней площадки были деревья, кустарники.

Зимой площадку для игр надо очистить от снега, утрамбовать и окружить снежным валом или ледяной дорожкой, которую можно использовать для катания на коньках. Для отдельных игр следует посыпать ее песком. Можно подготовить постоянные места для некоторых игр, в которые дети любят играть самостоятельно (например, для «Русской лапты», для «Юлы» и др.).

При проведении игр в помещении надо предусмотреть, чтобы в помещении не было посторонних предметов, мешающих движениям играющих. Если игры проводятся в спортивном зале, желательно снаряды (брусья, перекладину, конь, козел) убрать в подсобное помещение. Если снаряды нельзя убрать из зала, то надо поставить их у короткой стены и оградить скамейками, сеткой и другими предметами. Оконные стекла и лампы следует закрыть сетками. Перед проведением игр помещение надо проветрить и протереть пол влажной тряпкой.

Перед проведением игр на местности руководитель обязан заранее хорошо ознакомиться с местностью и наметить условные границы для игры.

Места для игр подготавливают учащиеся совместно с руководителем.

Подготовка инвентаря к играм

Для проведения подвижных игр нужны флажки, цветные повязки или жилетки, мячи разных размеров, палки, булавы или кегли, обручи, скакалки и т. п. Желательно, чтобы инвентарь был красочным, ярким, заметным в игре (это особенно важно для младших школьников). По размеру и весу инвентарь должен соответствовать силам играющих (см. программу по физической культуре для общеобразовательных школ). Количество инвентаря необходимо предусмотреть заранее.

Инвентарь желательно хранить рядом с местом проведения игр. Важно следить за его санитарным состоянием и регулярно приводить в порядок. В воспитательных целях полезно привлекать детей к хранению и починке инвентаря. Для игр на лужайках, на зимних площадках можно использовать шишки, снег и т. п.

Инвентарь раздается участникам или расставляется только после объяснения игры. Это делают сами дети, а руководитель наблюдает за тем, чтобы они выполняли задание быстро, точно, организованно.

Разметка площадки

Если разметка площадки требует много времени, то это делается до начала игры. Несложную разметку можно произвести одновременно с рассказом содержания игры или же до ее начала, а при рассказе лишь указывать на отмеченные границы. Для часто повторяющихся игр можно сделать постоянную разметку площадки.

Границы для игр должны быть ярко очерчены, чтобы дети, увлеченные игрой, могли легко следить за ними. Линии границ для игр намечаются не ближе 3 м от забора, стены или от другого предмета, о который дети могут ушибиться. Особенно это важно в играх с перебежками, в которых большая группа участников забегает одновременно за границу «домов»!

Предварительный анализ игры

Руководитель обязан, наметив игру, предварительно продумать весь процесс игры и предвидеть, какие моменты ее могут вызвать азарт, нечестное поведение играющих, падение интереса, чтобы заранее продумать, как предотвратить эти нежелательные явления.

Руководитель, хорошо знающий детей, предварительно намечает, кому из играющих быть капитаном, первым водящим, какую роль отвести наименее организованным детям, как вовлечь в игру слабых и пассивных игроков.

Для проведения некоторых игр он заранее намечает помощников из участников, определяет их функции и, если нужно, дает им возможность подготовиться (например, в играх на местности). Помощники заранее знакомятся с правилами игры и местом ее проведения.

Важно, чтобы обстановка способствовала правильному процессу игры, развитию детского творчества, привитию организаторских способностей, хорошему усвоению правил, товарищескому поведению в игре, проявлению своих индивидуальных способностей, умению бороться в коллективе за интересы коллектива.

ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРАЮЩИХ

Размещение играющих и место руководителя при объяснении игры

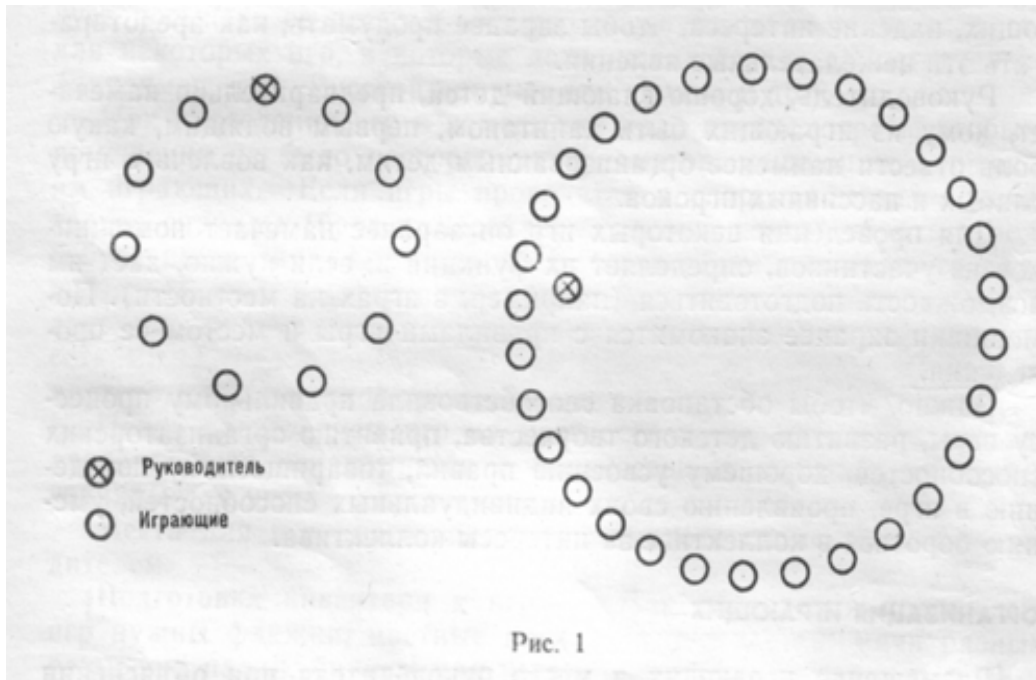
Прежде чем объяснить игру, необходимо так расставить участников, чтобы они хорошо видели руководителя и слышали его рассказ. Лучше всего построить играющих в исходное положение, из которого они начнут игру.

Если для начала игры участники становятся в круг, руководитель для объяснения игры находится между играющими. В массовых играх при большом количестве играющих он делает 1—2 шага к середине круга (рис. 1). Нельзя становиться в центр круга, так как тогда половина играющих окажется за спиной руководителя. Если играющие разделены на две команды и построены одна против другой на большом расстоянии («Пятнашки маршем», «Два лагеря», «Вызов»), то для объяснения надо сблизить команды, а затем отвести их на границы «домов». В этом случае руководитель, объясняя игру, становится между играющими в середине площадки у боковой границы и обращается то к одной, то к другой команде (рис. 2). Если игра начинается с движения в рассыпную (типа «Салок»), то можно построить играющих в шеренгу, когда их немного, или сгруппировать возле себя, но так, чтобы все хорошо видели и слышали руководителя.

При объяснении игры нельзя ставить детей лицом к солнцу (они будут плохо видеть руководителя) или к окнам (они могут смотреть в окно и отвлекаться). Руководитель должен стоять на видном месте боком или в крайнем случае лицом к свету, но так, чтобы видеть всех участников и контролировать их поведение.

Объяснение игры

Успех игры в значительной мере зависит от ее объяснения. Приступая к рассказу, руководитель обязан ясно представить себе всю игру. Рассказ должен быть кратким: длительное объяснение мо-



жет отрицательно сказаться на восприятии игры. Исключение составляют игры в младших классах, которые можно объяснить в сказочной, увлекательной форме.

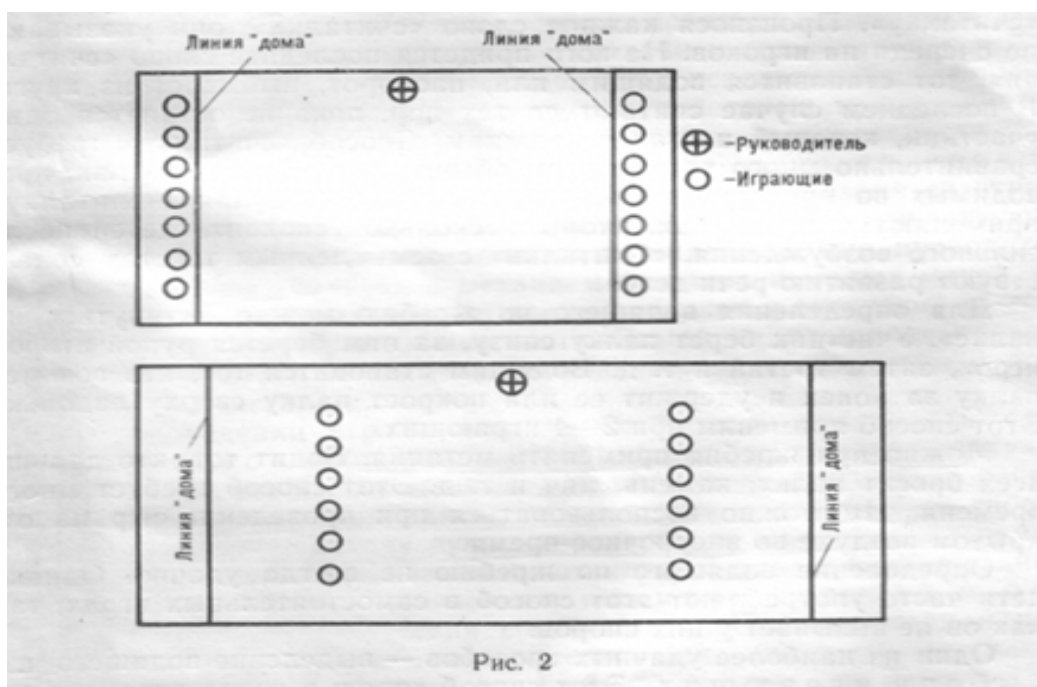
Рассказ должен быть логичным, последовательным. Рекомендуется придерживаться следующего плана изложения: 1) название игры; 2) роль играющих и их места расположения; 3) ход игры; 4) цель; 5) ее правила. Рассказывая о ходе игры, автор, безусловно, коснется правил, но в конце рассказа на них необходимо остановиться еще раз, чтобы дети лучше их запомнили.

Рассказ не должен быть монотонным. Объяснять игру следует спокойным голосом, иногда повышая или понижая его, чтобы обратить внимание учащихся на тот или другой момент содержания.

В рассказе не следует употреблять сложных терминов. Новые понятия, новые слова необходимо объяснять.

Для лучшего усвоения игры рассказ рекомендуется сопровождать показом. Он может быть неполным (некоторые моменты игры разъясняются жестами и отдельными движениями) или полным (воспроизводятся наиболее сложные моменты игры самим руководителем или учащимися).

При объяснении надо учитывать настроение учащихся. Заметив, что их внимание ослабло, руководитель должен сократить объяснение или оживить его. Если после рассказа участники



задают вопросы, надо отвечать на них громко, обращаясь при этом ко всем играющим.

Содержание игры подробно объясняется только тогда, когда учащиеся играют в данную игру впервые. При повторениях игры следует только напомнить основное содержание и пояснить дополнительные правила и приемы. Для восстановления игры в памяти лучше всего привлекать самих учащихся.

Выделение водящих. Выполнение обязанности водящего оказывает большое воспитательное влияние на играющих. Поэтому желательно, чтобы в этой роли побывало возможно больше детей. Выделять водящих можно разными способами.

По назначению руководителя. Руководитель назначает водящего, учитывая его роль в игре. Преимущество этого способа: быстро выбран наиболее подходящий водящий. Но при таком способе подавляется инициатива играющих. Руководитель назначает водящего в том случае, когда дети не знакомы друг с другом, мало времени или надо назначить водящим намеренного участника с воспитательной целью. При назначении водящих руководитель должен кратко объяснить свой выбор, чтобы участники не заподозрили его в пристрастном отношении к отдельным игрокам.

Существует способ выбора водящего по жребью. Жребий может быть произведен путем расчета, метания и другими способами. Для расчета дети становятся в круг и начинают какую-либо «считалку». Произнося каждое слово «считалки», они указывают по очереди на игроков. На кого придется последнее слово «считалки», тот становится водящим или, наоборот, выбывает из круга. В последнем случае считают до тех пор, пока не останется один участник, который и станет водящим. Способ «считалки» требует сравнительно много времени; им обычно пользуются в играх, проводимых во внеурочное время. В отдельных случаях «считалку» применяют и на уроках, чтобы несколько успокоить детей после сильного возбуждения. «Считалки» с осмысленным текстом содействуют развитию речи детей.

Для определения водящего по жребью можно «тянуться на палке». Участник берет палку снизу, за ним берется рукой второй игрок, затем третий и т. д. Водящим становится тот, кто возьмет палку за конец и удержит ее или покроет палку сверху ладонью. Этот способ применим при 2—4 играющих.

Можно при жребии применять метания. Водит тот, кто дальше всех бросит палку, камень, мяч и т. д. Этот способ требует много времени. Им можно воспользоваться при проведении игр на открытом воздухе во внеурочное время.

Определение водящего по жребью не всегда удачно. Однако дети часто употребляют этот способ в самостоятельных играх, так как он не вызывает у них споров.

Один из наиболее удачных способов — выделение водящего по выбору играющих. Этот способ хорош в педагогическом отношении, он позволяет выявить коллективное желание детей, которые обычно выбирают наиболее достойных водящих. Однако в игре с малоорганизованными детьми этот способ применить трудно, так как водящих часто выбирают не по заслугам, а под нажимом более сильных, настойчивых детей. Руководитель может порекомендовать детям выбрать тех, кто лучше бегают, прыгают, попадает в цель и т. п.

Хорошо установить очередность в выборе водящего, чтобы каждый участник побывал в данной роли. Это содействует воспитанию организаторских навыков и активности.

Можно назначить водящего, по результатам предыдущих игр. Водящим становится игрок, оказавшийся в предыдущей игре наиболее ловким, быстрым и т. д. Об этом надо сообщить участникам заранее, чтобы они стремились проявлять в играх необходимые качества. Отрицательной стороной этого способа является то, что в роли водящего не смогут быть слабые и менее ловкие дети.

Перечисленные способы выбора водящих надо чередовать в зависимости от поставленной задачи, условий занятий, характера игры, количества играющих и их настроения.

Распределение игроков на команды

Играющие распределяются на команды по усмотрению руководителя в тех случаях, когда нужно составить команды, равные по силам. Этот способ применяют при проведении сложных подвижных и спортивных игр с учащимися старших классов. При таком способе играющие активного участия в составлении команд не принимают.

Можно распределять играющих на команды путем расчета: строят в шеренгу, рассчитывают на первый-второй; первые номера составят одну команду, вторые — другую. Таким же способом можно разделить и на 3—4 команды. Это наиболее быстрый способ, им чаще всего пользуются на уроках физической культуры.

Но при данном способе разделения команды не всегда равны по силам.

Можно разделить играющих на команды путем фигурной маршировки или расчета движущейся колонны. В каждом ряду должно быть столько человек, сколько требуется команд для игры. Состав команд при этом способе бывает случайным и часто не равным по силам.

Два последних способа удобны для игр, проводимых на уроках, так как они не требуют много времени и позволяют организованно перейти от одного вида упражнений к другому.

Применяется также способ разделения команд по сговору. Дети выбирают капитанов (командиров), разделившись на пары (примерно равные по силам), сговариваются, кто кем будет, и капитаны выбирают их по названиям. При таком разделении команды почти всегда равны по силам. Этот способ дети очень любят, так как он сам является своеобразной игрой, но его можно применять только в тех случаях, когда игра не ограничена временем (в основном во внеурочное время).

Способ разделения по назначению капитанов. Дети выбирают двух капитанов, которые по очереди набирают игроков в свою команду. Этот способ довольно быстрый, и команды по силам бывают равны.

Отрицательной стороной данного способа является то, что слабых игроков капитаны берут неохотно, что часто приводит к обидам и ссорам среди играющих. Чтобы этого не случилось, рекомендуется не доводить выбор до конца и разделить оставшихся путем расчета. Способ по назначению капитанов следует применять только в играх с учащимися старшего школьного возраста, которые хорошо знают игроков и умеют правильно оценить их силы.

Могут быть непостоянные команды, причем не только для спортивных игр, но и для сложных подвижных игр, игр-эстафет, особенно в тех случаях, когда проводятся соревнования между классами, школами и даже городами. Постоянен состав команды в «Веселых стартах», в «Зарнице», в «Спортландии» и других играх, когда надо готовить команды к соревнованиям.

Выбор капитанов команд

В организации командных игр важная роль отводится капитанам или командирам команд, которые отвечают за поведение всей команды в целом и отдельных играющих. Капитаны — непосредственные помощники руководителя. Они организуют и размещают участников, распределяют их по силам и отвечают за дисциплину игроков в процессе игры.

Капитанов выбирают сами играющие или назначает руководитель. Когда играющие сами избирают капитанов, они приучаются оценивать друг друга по достоинству и, выражая доверие своему товарищу, побуждают его к большей ответственности. Если играющие недостаточно организованы или плохо знают друг друга, то руководитель сам назначает капитанов. Иногда он назначает капитанами (в воспитательных целях) пассивных игроков или легковозбудимых, несдержанных, способствуя тем самым воспитанию необходимых черт характера.

Капитанов выбирают и назначают обычно тогда, когда составлены команды. Только при разделении на команды путем выбора и путем сговора капитанов выбирают заранее.

В постоянных командах капитаны периодически переизбираются.

Выделение помощников

Помощники, выбранные руководителем, наблюдают за соблюдением правил, учитывают результаты игры, а также раздают и расставляют инвентарь. Помощники — это будущие организаторы игры, поэтому желательно, чтобы в их роли в течение учебного года или лагерного периода побывали все учащиеся.

Количество помощников зависит от сложности правил и организации игры, количества играющих и размеров площадки, помещения. О назначении помощников руководитель объявляет всем играющим.

В зависимости от сложности игры и от задач, решаемых в процессе занятий, помощников выделяют до построения играющих или после объявления игры и выбора водящих. Если намечена игра, требую-

щая силы и выносливости (например, «Белые медведи»), руководитель может заранее назначить физически слабых детей на роль помощников. Заблаговременно надо выделить помощников для игр на местности, чтобы совместно с ними подготовиться к предстоящей игре. Для игры с разделением на команды (например, «Перестрелка») помощников можно выделить после объяснения игры, учитывая подготовленность детей. Приучать детей к обязанностям помощников рекомендуется с 1-го класса. Вначале им следует давать простые поручения (например, следить за тем, чтобы играющие не выбегали за границы площадки, не заступали за черту до сигнала, не выбегали раньше окончания речитатива и т. п.), а затем, постепенно усложняя их, довести помощников до роли вторых руководителей.

РУКОВОДСТВО ПРОЦЕССОМ ИГРЫ

Наблюдение за ходом игры и поведением играющих

Усвоение игры и поведение детей во время игры в значительной степени зависит от правильного руководства ею.

Необходимо начать игру организованно и своевременно. Задержка снижает предигровое состояние участников, уменьшает готовность детей к игре. Задержать начало игры можно лишь в том случае, когда участникам нужно обсудить план действия в командах.

Игра начинается по условному сигналу (команда, свисток, хлопок в ладоши, взмах рукой или флажком). Рекомендуется употреблять различные команды и сигналы, чтобы развивать у детей точность и быстроту двигательной реакции на различные приказания. Руководитель заранее сообщает детям о намеченном сигнале. Сигнал подается только после того, как руководитель убедится в том, что все игроки поняли содержание игры и заняли соответствующие места.

Далее руководитель внимательно следит за ходом игры, за поведением отдельных игроков и направляет их действия.

Надо приучать детей сознательно соблюдать правила игры. Участники узнают правила во время объяснения игры, но часто в процессе

игры нужно напоминать им о них и дополнять, если предыдущие правила хорошо усвоены. Руководитель делает поправки и замечания, не останавливая общего хода игры. Но если большинство играющих допускают одинаковую ошибку, он игру останавливает и вносит поправки.

При проведении сложной игры руководитель сначала знакомит детей с основными правилами, а затем по ходу игры постепенно вводит дополнительные правила.

Не следует останавливать игру криком, резкой командой. Надо приучать детей останавливаться по условному сигналу «Внимание!», по свистку.

В процессе игры следует содействовать развитию творческой инициативы играющих. Игрой надо руководить так, чтобы сам процесс ее доставлял детям удовольствие. Это возможно только в том случае, если участники смогут проявить активность, творческую инициативу и самостоятельность.

Чаще всего играющие проявляют свое творчество в тех играх, которые им нравятся. Руководитель должен заинтересовать детей игрой, увлечь их. Для этого надо подбирать игры в соответствии с интересами и возможностями детей, с учетом их желаний и настроения, педагогически правильно и эмоционально руководить ими, а иногда и участвовать в игре, увлекая детей своим поведением. В то же время руководитель не должен, увлекаясь, забывать о своих педагогических функциях. Участвуя в игре, он не только поднимает интерес у играющих, но и показывает им, как можно лучше использовать отдельные приемы, отдельные тактические комбинации.

Если руководитель не участвует в игре, то, наблюдая, он совместно с участниками переживает их удачи и неудачи.

Необходимо добиться сознательной дисциплины, честного выполнения правил и обязанностей, возложенных на игроков. Сознательная дисциплина содействует лучшему усвоению игры, хорошему настроению ее участников. В результате игра становится более увлекательной.. Необходимо воспитывать у детей сознательное отношение к своему поведению в игре, направлять их на товарищеские поступки: «выручай товарища!», «помогай отстающему!», «добивайся цели вместе со своими

товарищами!», «выполни свое задание до конца, иначе проиграет команда!». Особенно много внимания приходится уделять детям, не привыкшим играть в коллективе.

В процессе игры надо учитывать настроение играющих. Если игра не понравилась, надо учесть по какой причине: очень проста или, наоборот, очень сложна. В этих случаях надо менять правила (осложнять или упрощать), в крайнем случае, сокращать длительность игры.

Руководителю необходимо учитывать наиболее опасные моменты в игре (перепрыгивание через сложное препятствие, спрыгивание вниз с высоты, бег около снарядов, стены) и быть готовым к страховке. К этому можно привлекать и детей, не участвующих в игре.

Важно, чтобы игры вызывали положительные эмоции, благотворно влияющие на нервную систему, самочувствие и поведение занимающихся. Надо избегать проявления в играх отрицательных эмоций (обида, озлобление, страх), способствующих воспитанию нежелательных качеств. Необходимо избегать излишнего возбуждения, упорядочивать взаимоотношения участников.

Иногда дисциплина в игре нарушается из-за того, что руководитель непонятно объяснил игру. В данном случае надо сразу же дополнительно разъяснить правила игры.

Дисциплина нарушается также из-за неправильного выбора водящих или разделения на команды. Со слабым водящим играть неинтересно. Дети шумят, дразнят его. При неправильном разделении на команды (одна сильнее другой) участники более слабой команды начинают протестовать во время игры. Еще хуже, когда по недосмотру руководителя в командах неравное количество игроков. Ошибки надо устранять немедленно, как только они обнаружены.

Часто дисциплину нарушают несдержанные игроки. С ними надо вести индивидуальную воспитательную работу: можно поручать им ответственные роли водящего, судьи, а иногда, наоборот, отстранить от игры. В процессе игры важно объединить участников в единый коллектив, имеющий общие интересы.

Между играющими должны быть здоровые товарищеские отношения. Нельзя допускать зазнайства победителей и ослабления интереса к игре у побежденных.

Взаимодействия играющих должны быть построены на чувстве дружбы и товарищества.

Судейство

Каждая игра требует объективного, беспристрастного судейства. Игра теряет свою педагогическую ценность, если не соблюдать ее правила. Наблюдая за выполнением правил, руководитель с помощью педагогических приемов руководит обучением и воспитанием. Судья следит за правильным выполнением приемов в игре, что способствует улучшению техники игры и в целом повышает интерес к ней.

Объективное и точное судейство имеет особое значение в играх с разделением на команды, где ярко выражено соревнование и каждая команда заинтересована в выигрыше. Судья следит за тем, чтобы команды были равные по количеству, по силам играющих.

Необъективный судья теряет доверие, авторитет его падает, играющие перестают с ним считаться.

Судья должен найти место, удобное для наблюдения, чтобы видеть всех играющих и не мешать им. В некоторых играх ему приходится передвигаться по площадке и наблюдать за перемещающимися игроками.

Заметив нарушение правил, судья своевременно и отчетливо подает сигнал. Он корректно делает замечания, не вступая в споры с играющими. От судьи зависит правильное подведение итогов игры. Правильное судейство в подвижных играх способствует воспитанию у детей честности, уважения к судье и правилам. Замечания и разъяснения, касающиеся судейства, надо делать по окончании игры.

Дозировка нагрузки в процессе игры

В подвижных играх трудно учесть возможности каждого участника, а также его физическое состояние в данное время. Поэтому не рекомендуются сразу чрезмерные мышечные напряжения, которые требуют задержки дыхания, вызывают быстрое утомление.

Надо обеспечить оптимальные нагрузки. Интенсивные нагрузки следует чередовать с отдыхом.

Приступая к проведению игры, необходимо учитывать характер предшествующей деятельности и настроение детей. Если игра проводится после больших физических или умственных усилий (после контрольной работы в классе или работы в поле), надо предложить игру малоподвижную, исключив приемы, требующие больших напряжений.

Во время занятий следует чередовать интенсивные игры с малоподвижными.

Надо учитывать, что с повышением эмоционального состояния играющих нагрузка в игре возрастает. Играющие, увлеченные игрой, теряют чувство меры, желая превзойти друг друга, не рассчитывают своих возможностей и перенапрягаются. Необходимо приучать детей контролировать и регулировать свои действия в игре.

Часто играющие дети переоценивают свои силы и не чувствуют наступающего утомления. Поэтому руководитель не должен полагаться на их самочувствие. Необходимо помнить о возрастных особенностях занимающихся, их подготовленности и состоянии здоровья. Нагрузку младшим школьникам надо увеличивать постепенно, нежели старшим. Иногда следует прерывать игру, хотя играющие еще не почувствовали потребности в отдыхе.

Нагрузка в игре дозируется уменьшением или увеличением общей подвижности участников. Существуют различные методические приемы для изменения нагрузки. Можно устраивать кратко временные перемены, используя их для разбора ошибок, подсчета очков, уточнения правил, назначения помощников, сокращать дистанции для перебежек, уменьшать число повторений в игре и т. п. Можно увеличивать подвижность участников игры, дополняя препятствия, увеличивая дистан-

ции перебежек, разделяя играющих на подгруппы для повышения их активности.

Нельзя допускать, чтобы водящие длительное время находились в движении без отдыха. Рекомендуется время от времени менять водящего, даже если ему не удалось «отыгаться».

Желательно, чтобы все играющие получали приблизительно одинаковую нагрузку. Поэтому удалять из игры проигравших (если это требуется правилами игры) можно только на очень короткое время. Лучше всего не удалять их из игры, а записывать им штрафные очки.

Надо учитывать данные врачебного контроля и особое внимание обращать на ослабленных детей. Им необходима индивидуальная дозировка: уменьшенные дистанции, облегченные задания, сокращенное время пребывания в игре.

Продолжительность игры, проводимой на открытом воздухе, зависит также от состояния погоды. Во время занятий на воздухе увеличивается физиологическое воздействие движений на организм/

В зимних играх на открытом воздухе занимающиеся должны интенсивно выполнять движения без перерывов. Нельзя давать играющим кратковременные сильные нагрузки с последующим отдыхом, чтобы не вызвать испарину, а затем быстрое охлаждение. Зимние игры на воздухе должны быть кратковременными. Если участники одеты в легкие костюмы, игру надо проводить в хорошем темпе; если же играющие одеты в теплые костюмы, интенсивность должна быть меньше, чтобы не простудить детей.

Нагрузка в игре зависит и от размера площадки игры: чем она больше, тем большую нагрузку получают участники.

Таким образом, дозировка определяется методикой и условиями проведения игры.

Окончание игры

Продолжительность игры зависит от характера игры, условий занятий и состава занимающихся.

Очень важно заканчивать игру своевременно. Преждевременное окончание игры нежелательно так же, как и затягивание ее.

Продолжительность игры зависит от количества участников (чем меньше их, тем короче игра), их возраста (дети младшего школьного возраста не могут быть долго в напряжении), содержания игры (игры, требующие большого напряжения, должны быть короче), от места проведения, темпа, предложенного руководителем, от опытности руководителя (у малоопытного руководителя игры менее продолжительны) и от других причин.

Руководитель должен определить момент окончания игры. Как только появятся первые признаки утомления (рассеянное внимание, нарушение правил, неточность выполнения движений, недостаточное проявление настойчивости в достижении цели, снижение заинтересованности, учащенное дыхание у большинства участников), игру следует заканчивать.

Игру можно прекратить через определенное время, заранее установленное руководителем перед игрой. Учитывая это, участники соответственно распределяют свои силы. За 1—3 мин до окончания установленного времени надо предупредить участников.

Перед началом командной игры желательно сообщить участникам, сколько раз ее надо повторить.

Если игра не имеет определенного окончания, руководитель предупреждает об ее конце, например, так: «Играем до тех пор, пока не сменится водящий», «Играем еще 1—2 минуты» и т. п. Окончание игры не должно быть для участников неожиданным. К этому их надо подготовить. Непредвиденный конец игры вызывая её отрицательную реакцию у детей.

Длительность игры зависит также от формы занятий. Игра, проводимая на уроке физической культуры, ограничена временем. Если же она проводится во внеурочное время, то может быть длительнее и в большей мере способствовать воспитанию у детей выносливости. Такая игра приучает учащихся к более высоким напряжениям.

Руководитель обязан заканчивать игру, когда дети еще не переутомились, проявляют к ней интерес, когда их действия полноценны, эмоциональны.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИГРЫ

Определение результатов игры имеет большое воспитательное значение. По окончании игры руководитель должен объявить ее результаты. Для этого он создает спокойную обстановку, если нужно, собирает сведения у помощников и счетчиков очков и громко объявляет результаты. Ни в коем случае нельзя допускать пререканий игроков с судьей. Решение судьи обязательно для всех.

При определении результатов игры надо учитывать не только быстроту, но и качество выполнения того или другого задания, о чем участники должны быть предупреждены заранее. Объявлять результат игры надо лаконично, никому не делая скидок, чтобы приучать детей к правильной оценке их действий и поступков.

Разбор игры

При объявлении результатов необходимо разобрать игру, указав на ошибки, допущенные участниками в технических приемах и в тактике. Детям младшего школьного возраста при разборе сюжетной игры полезно указывать на положительные и отрицательные моменты в развитии сюжета игры, отметить участников, хорошо исполнявших отдельные роли. Необходимо отмечать учащихся, которые соблюдали правила игры и проявляли творческую инициативу.

При разборе лучше усваиваются правила, уточняются детали игры, улаживаются конфликты. Разбор помогает руководителю уяснить, насколько усвоена игра, что игрокам понравилось и над чем надо работать в дальнейшем.

В заключение следует отметить, что сам процесс проведения игры очень сложен: он зависит не только от возрастных особенностей детей, условий работы, но и от подготовленности детей к коллективным играм,

от их настроения, от мастерства самого руководителя игры. Проведение игры — педагогический процесс, не всегда поддающийся прогнозированию.

Практический опыт работы с детьми, умение наблюдать и анализировать действия играющих в процессе игры, умение правильно анализировать и оценивать свое поведение как руководителя игры способствуют совершенствованию мастерства руководства играми.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Былеева Л.В., Коротков И.М. Подвижные игры. М.: ФиС, 1982.
2. Былеева Л.В., Табарков К.М. Игра?.. Игра! М.: Молодая гвардия, 1988.
3. Васильков Г.А., Васильков В.Г. От игры – к спорту. М.: ФиС, 1985.
4. Геллер Е.М. Игры на переменах для школьников 1-8 классов. М.: ФиС, 1985.
5. Гуревич И.А. 300 соревновательно-игровых заданий по физическому воспитанию. Минск: «Высшая школа», 1994.
6. Демчишин А.А., Мухин В.Н., Мозола Р.С. Спортивные и подвижные игры в физическом воспитании детей и подростков. Киев: «Здоровья», 1989.
7. Коротков И.М. Подвижные игры детей. М.: «Советская Россия», 1987.
8. Коротков И.М. Подвижные игры в занятиях спортом. М.: ФиС, 1971.
9. Кофман Л.Б. Настольная книга учителя физической культуры. М.: ФиС, 1998.
10. Литвинова М.Ф. Русские народные подвижные игры. М.: Просвещение, 1986.
11. Лысова В.Я., Яковлева Т.С., Зацепина М.Б. Спортивные праздники и развлечения для дошкольников. М.: Аркти, 1999.
12. Портных Ю.И. Спортивные и подвижные игры. М.: ФиС, 1984.
13. Фатеева Л.П. 300 подвижных игр для младших школьников. Ярославль: «Академия развития», 1998.
14. Фридман М.Г. Спортивно-оздоровительная работа в детских лагерях отдыха. М.: Просвещение, 1991.
15. Яковлев В.Г., Ратников В.П. Подвижные игры. М.: «Сфера», 1992.