

Декабрь 2017

# "Дидактические игры по физическому воспитанию для детей старшего дошкольного возраста."

## Консультация для педагогов

воспитатель высшей квалификационной категории Дорофеева О.А.

### Дидактические игры в физическом воспитании дошкольников.

*Основное назначение предлагаемых дидактических игр — усиление образовательной направленности в обучении детей движениям.*

Дидактические игры на занятиях по физической культуре развивают мышление, внимание, память, воображение.

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.

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.

Любая игра – это, прежде всего, общение со сверстниками или взрослым. И именно в этот момент ребенок учится уважительно относиться к чужим победам и достойно переносить свои неудачи. Из большого разнообразия игр хочется выделить дидактические игры, которые в руках

педагога становятся интересным, захватывающим, эмоциональным и творческим средством воспитания гармонично развитой личности ребенка.

### Дидактические игры на закрепление видов и способов движений.

#### **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.

#### **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.

#### **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.

Дидактические игры на развитие умения найти верный способ движения  
в определенных условиях.

**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 «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 мышкунорушки, 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.

Дидактические игры на ориентировку в пространстве.

**Игра «Два бассейна».**

**Цель:** упражнение в ориентировке в пространстве.

**Правила игры:** входить в бассейн можно только по билетам и по сигналу «Плавать», не наталкиваясь друг на друга.

**Пособия:** на полу групповой комнаты из строительного материала (или при помощи шнуров) построены два «бассейна» — узкий и широкий с входами с одной стороны.

**Методические указания:** рядом с бассейном — касса. Дети по очереди «покупают» билеты. Одни — узкие, другие — широкие. По сигналу воспитателя дети заходят в «бассейн» согласно форме билета (с узким билетом — в узкий бассейн). Дети имитируют движения пловцов, ныряльщиков. По сигналу воспитателя выходят из бассейна и опускают билеты в коробки (с соответствующей меткой узкого или широкого бассейна).

### **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.

*(По материалам открытых источников)*