

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
центр развития ребёнка – детский сад №5 «Теремок»
г. Новоалтайска

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ САМООЦЕНКИ ДЕТЕЙ.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

Материал подготовлен
педагогом-психологом МБДОУ ЦРР №5
Мацкевич О.А.

Тип детей	Характеристика поведения	Руководство играми	Название игр
Дети первого типа очень активны, подвижны, склонны к сильному возбуждению	Они охотно принимают любую новую игру, с энтузиазмом включаются в нее и стремятся взять на себя активную роль. Наиболее трудным оказывается выполнение правил, сдерживающих их спонтанную активность: дожидаться своей очереди, не двигаться до определенного сигнала, уступать главную роль или привлекательный предмет другим. Часто они не обращают внимания на сверстников и заняты демонстрацией собственных возможностей.	Показать детям важность соблюдения правил и постараться сделать так, чтобы они получили удовлетворение от их выполнения.	Выполнять достаточно сложные для дошкольника действия («Черепашка-путешественница»), либо совершать простые действия, от точности и аккуратности, которых будет зависеть результат игры («Водонос», «Городки», «Капканы», «Водолей»).
Дети второго типа более робкие, осторожные.	Они обычно не сразу понимают суть игры и не слишком охотно переключаются на новую для них деятельность. Сначала - они держатся напряженно, без интереса наблюдают за действиями сверстников. Наблюдая за игрой и принимая сначала в ней пассивную роль, он постепенно заряжается от взрослого и сверстников интересом к игре, и, через некоторое время, начинает сам проявлять инициативу.	Ни в коем случае не стоит заставлять ребенка брать на себя активную роль, пока он не будет готов к этому. Чтобы заинтересовать детей, вместо дежурных слов «А сейчас мы будем играть в ...» можно «нарисовать» яркую картинку предстоящего действия. Иногда, полезно сыграть на самолюбие детей, выразив сомнения в их силе и ловкости (но в конце игры не забыть признать ошибочность своих сомнений, похвалив смелость, быстроту и точность движений каждого ребенка).	Игры с простыми действиями, результат которых будет зависеть от сосредоточенности и ловкости («Городки», «Рыбаки и рыбки», «Водочерпалка»), от внимания («Водяной»).
Дети третьего типа вялые, пассивные, они не могут действовать наравне со сверстниками.	Даже при многократном повторении игры, они, из-за страха перед своей неумелостью, не справляются с заданием. Как правило, у таких детей занижена самооценка.	Дети нуждаются в личном контакте с взрослым, в его внимании, поощрении. Коллективная игра с ними не эффективна. Для нормального психологического и личностного развития этих детей их необходимо сначала включать в игру с двумя-тремя медлительными детьми, а затем в это игровое сообщество добавлять одного-двух ровесников активнее. В дальнейшем надо не усложнять содержание игр, а постепенно наращивать их темп. Необходимо чтобы ребёнок в своем самоощущении перешел от мысли «Я хочу, но боюсь» к осознанной уверенности «Я могу! У меня получится!».	Игры «Белочка с орехами», «Каракатица», «Городки» – наиболее подходящие для данной группы, так как они не содержат сложных действий и не требуют особой ловкости.

Игра 1. Черепаха-путешественница

Черепаха – медлительное животное. Попробуйте двигаться быстро, если у вас на спине настоящий дом-панцирь. И все же черепаха преодолевает большие расстояния, путешествуя по пустыне. Для этой игры каждой команде понадобится таз (металлический или пластмассовый). Первый участник встает на четвереньки, ему на спину устанавливают таз вверх дном. Получилась черепаха. Теперь она должна пройти путь до поворота и обратно, не потеряв при этом свой панцирь-таз. Поскольку таз ничем не закреплен, то ребенок поневоле должен двигаться осторожно, а, следовательно, медленно, как черепаха. Иначе есть риск остаться без панциря, а для черепахи это равносильно гибели. Когда игрок доползет до старта, с него снимают черепаший панцирь и устанавливают его на спине другого участника.

Игра 2. Капканы

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы «захлопываются», т.е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выясняется самый ловкий и быстрый из ребят – тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

Игра 3. Водолей

Этот знак Зодиака изображают в виде юноши, льющего воду из кувшина. В игре тоже придется лить воду, а точнее – переливать. И не из кувшина, а из одной бутылки в другую. Поэтому приготовьте для каждой команды по две пол-литровые бутылки с узким горлышком. Одну из них наполните водой, а вторую установите на табурете рядом с поворотной отметкой. Как только будет дан старт, первый участник бежит с полной бутылкой к поворотной отметке и там как можно быстрее переливает ее содержимое в пустую бутылку, не пользуясь никакими подручными средствами (например, воронкой). На табурете остается пустая бутылка, а «водолей» возвращается к команде и передает полную бутылку следующему игроку. Когда все участники команды побывали «водолеями», судьи подводят итоги: какая команда

потеряла меньшее количество воды. Более быстрая и более умело льющая воду команда становится победителем.

Игра 4. Водонос

В древние времена, когда еще не был изобретен водопровод, у людей была профессия – разносчик воды, или водонос. Этот человек набирал у источника воду и нес ее в город людям. При этом он стремился не расплескать ни капли воды. Сегодня вам предстоит стать водоносами и нести тарелку, наполненную до краев водой, при этом не расплескать ни капли. Дети выстраиваются на линии старта друг за другом. Первый берет в руки тарелку, наполненную водой, и по сигналу начинает движение вперед. Ребенок должен дойти до поворотного флажка и вернуться обратно. Затем тарелка передается следующему игроку, таким образом, все члены команды должны проделать этот путь.

У этой игры могут быть варианты:

- тарелка удерживается одной рукой (так носят официанты);
- тарелка ставится на голову и придерживается одной рукой (так носят воду на Востоке);
- тарелка удерживается двумя руками, но ребенок при этом движется спиной вперед;
- вода наливается в стакан, который ставится на ладонь вытянутой руки.

В конце игры не забудьте проверить, много ли воды расплескали команды. Кто больше потерял, тот получает штрафные очки.

Игра 5. Водяной

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами:

Дедушка Водяной,
Что сидишь под водой?
Выгляни на минутку,
На одну минуточку.

Круг останавливается. Водяной встает и с закрытыми глазами подходит к одному из играющих. Его задача – определить кто перед ним. Водяной может

трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если Водяной отгадывает имя игрока, то они меняются ролями и игра продолжается.

Игра 6. **Водочерпалка**

Тарелка с водой устанавливается на табурете в 2-3 метрах от линии старта, а пустая банка устанавливается на поворотной отметке. Первый участник берет ложку и бежит к тарелке, зачерпывает ложкой воду и двигается к банке, чтобы вылить туда воду. Затем он возвращается к команде и передает ложку следующему игроку. Игра продолжается до тех пор, пока дети не вычерпают всю воду из тарелок. Важно, чтобы количество воды в банке оказалось таким же, каким было в тарелке. Судьи проводят замер воды и определяют победителя.

Игра 7. **Городки**

Принцип игры аналогичен боулингу. На расстоянии 8-10 метров от стартовой линии устанавливаются вплотную кегли, кубики, коробки или пластиковые бутылочки с песком в количестве 5 штук. Каждый участник команды получает право на один бросок, после которого мяч переходит к следующему игроку. За каждый сбитый предмет игрок получает 1 очко. Все сбитые мишени устанавливаются на прежнее место. Побеждает команда, у которой больше точных попаданий, т.е. набравшая больше очков.

Можно менять варианты бросания мяча: его можно катить рукой или ногой, бросать обеими руками из-за головы.

Игра 8. **Рыбак и рыбки**

Дети встают в круг – это рыбки; в центре – рыбак (воспитатель) со скакалкой в руках (удочкой). Длина скакалки должна быть больше, чем расстояние от рыбака до любой рыбки. Рыбак низко над землей крутит удочку, а рыбки должны перепрыгнуть через скакалку в тот момент, когда она приближается к их ногам. Сложность игры заключается в расчете времени прыжка. Если прыгнуть раньше или позже, то скакалка запутается вокруг ног, и тогда рыбка считается пойманной и выбывает из игры. Побеждает самый внимательный ребенок – кто дольше всех продержался.

Игра 9. **Художники**

Художник обычно имеет дело с красками, но раз сегодня у нас водные эстафеты, то мы будем рисовать картину разноцветной водой, а кисточку мы заменим ложкой. В 2-3 метрах от старта крепится белое полотно 50X50 см, а на линии старта располагаются несколько стаканов с подкрашенной в разные цвета водой. В руках у первого участника ложка, т.е. кисть. Игрок зачерпывает ложкой любую краску, бежит к холсту и выливает на него подкрашенную воду. Побеждает та команда, чей холст быстрее превратится в разноцветную картину без единого белого пятнышка.

Игра 10. **Белочка с орехами**

Белка – пушистый, подвижный и очень ловкий зверек. Она прыгает с дерева на дерево, умудряясь при этом нести грибы, ягоды и орехи. Для этой игры приготовьте для каждой команды по 5-7 обручей, в зависимости от длины дистанции, и по одному мячу. Обручи расположите в шахматном порядке на земле так, чтобы из одного можно было допрыгнуть до следующего. Задача «белочек» пронести орех (мяч), прыгая с дерева на дерево (из обруча в обруч), сначала до поворотной отметки и затем обратно. Вернувшись к себе в «дупло», игрок передает «орех» следующей «белочке». Игру можно усложнить, если «орехов» будет два или три, так как удержать их будет сложнее.

Игра 11. **Каракатица**

Большинство насекомых и животных передвигаются на четырех конечностях. Когда-то и наши предки передвигались таким же способом. Давайте попробуем, насколько это удобно. Самых распространенных вариантов такого бега существует три:

- «бег на четвереньках головой вперед» (ладошки-стопы),
- «бег на четвереньках головой назад» (так передвигается рак) и
- «бег на четвереньках спиной вниз и вперед ногами».

Последний самый сложный, но самый смешной и занимательный для детей способ. Попробуйте освоить все три варианта и проведите три забега.