**Практичне заняття № 1. Ігри на шкільних святах**

План:

1. Ігри на шкільних святах
2. Педагогічне групування (класифікація) рухливих ігор та естафет
3. Визначення ведучих для проведення ігор
4. Рухливі ігри на зразок «перебігання» «День і ніч», рухливі ігри на зразок «квача» «Невід», «Вільне місце», «Третій зайвий», «Не давай м’яч ведучому»
5. **Ігри на шкільних святах**

Ігри часто включають до програми масового свята, як-от: Свято зими чи День фізкультурника. Вони пож­вавлюють і урізноманітнюють програму, сприяють активі­зації його учасників. Характерним для такого роду ігор є їх барвисте оформлення: прапорці, стрічки, квіти, музика, реквізит, який підкреслює сюжетність дій.

Організатори ігор на святі звичайно залучають для участі в них усіх бажаючих. У зв'язку з цим пе­редбачається, як правило, можливість заміни скла­ду гравців, нескладність рухів, спрощеність правил, порівняно невелике фізичне навантаження. Успіх ігор на святі переважно залежить від ретельної підготовки до них. Потрібно підібрати відповідні ігри, призначити та проінструктувати відповідальних за проведення кож­ної гри, визначити місце і час їх проведення.

Переможцям у різноманітних іграх та ігрових рух­ливих атракціонах можуть видаватися спеціальні та­лончики. Той, хто одержав кілька талончиків, може обміняти їх на пам'ятний сувенір. Як правило, ігри проводяться після основного заходу на святі (урочи­стої частини, церемонії, театралізованого мітингу, театралізованого концерту тощо).

Рухливі ігри, ігрові вправи та ігри-атракціони мож­на влаштовувати одночасно в різних місцях. Напри­кінці свята можна провести фінальні зустрічі команд.

На святах також можна проводити ігри на зразок атракціонів: «Зрізання призів», «Водоноси» (біг із кухлем води), «Біг на трьох ногах» (у парах) та інші.

1. **Педагогічне групування (класифікація) рухливих ігор та естафет**

**🗝**Широке застосування рухливих ігор у педагогічній діяльності вимагає спеціального підбору ігор для вирішення різних завдань. Для цього створюються робочі групування ігор. Ігри розподіляються:

1. За ступенем складності їхнього змісту: від найпростіших (можна віднести ігри з перешкодами, що легко долаються, з добре знайомими елементарними способами взаємодії) до більш складних, наближених до спортивних (ігри з перешкодами, що важко долаються, і складними взаємодіями учасників).
2. За віком дітей з урахуванням вікових особливостей (ігри для дошкільнят та для дітей 6-7, 8-9, 10-12, 13-15 років).
3. За видами рухів, які входять до ігор (ігри з елементами загальнорозвивальних вправ, ігри з бігом, зі стрибками у висоту, довжину з місця і з розбігу, ігри з метанням, ігри з кидком і ловленням м’яча).
4. За фізичними якостями, які переважно виявляються у грі (сила, витривалість, швидкість, гнучкість, спритність).
5. Розрізняють ігри імітаційні (Сюжетні ігри. Ігри цього виду створюються на основі досвіду дітей, наявних у них уявлень і знань про навколишнє життя, професії дорослих (льотчик, пожежник, шофер та ін.), засоби транспорту (автомобіль, поїзд, літак), явища природи, спосіб життя й звички тварин і птахів).
6. Ігри з перебіжками, подоланням перешкод, опором, орієнтуванням у просторі (за слуховими і зоровими сигналами).
7. Ігри з предметами (палицями, стрічками, м'ячами).
8. Музичні ігри, ігри на місцевості (вони досить складні й вимагають спеціальної підготовки),
9. Ігри, що є підготовчими до окремих видів спорту (вони дозволяють досить рано знайомити дітей з такими спортивними іграми, як футбол, баскетбол, хокей, теніс тощо і використовувати їх у спортивному тренуванні).
10. Ігри групують за характером їхньої рухливості:

Ігри великої рухливості (діти активно й одночасно беруть участь у бігу, стрибках, метаннях, киданні й ловленні в комбінації з бігом, стрибками, опором).

Ігри середньої рухливості (діти беруть активну участь у таких рухах, як ритмічна ходьба, вільна ходьба в комбінації з перебіжками, передача, ловлення і метання, а також творчі й наслідувальні рухи).

Ігри малорухливі (учасники вільно пересуваються або виконують незначні спокійні рухи).

1. За формою організації занять (ігри на уроці, на перерві, у групах продовженого дня, на святі тощо)
2. З урахуванням сезону й місця проведення (ігри літні, зимові, у приміщенні, на свіжому повітрі, на сніговому майданчику, на льоду, на горі, на воді).

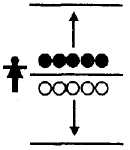
Для більш детального розподілу ігор з метою вирішення поставлених педагогічних завдань у різних умовах діяльності враховується ціла низка ознак одночасно. Основні з них - вік і підготовленість дітей, види рухів, які входять до гри, переважання тих чи інших морально-вольових і фізичних якостей у певній грі, принцип взаємин гравців.

1. **Визначення ведучих для проведення ігор**

Виконання обов’язків ведучого має великий виховний вплив на гравців. Як відомо, від нього залежить, чи буде гра цікавою. Проте функції ведучого можна довіряти далеко не кожному учневі. Все ж треба намагатися, щоб протягом року кожен учень спробував себе у цій ролі. Є кілька способів визначення ведучих:

1. За призначенням керівника (застосовують, коли необхідно швидко обрати ведучого або призначити певну особу, яка володіє відповідними якостями).
2. Шляхом жеребкування.
3. За вибором гравців (рекомендується частіше, бо привчає дітей свідомо обирати на роль ведучого саме того, хто найбільше на це заслуговує).
4. За результатами попередніх ігор (цей спосіб активізує гравців, організовує їх. Проте цей спосіб за основу брати не потрібно, оскільки слабо підготовлені діти, хоч і намагаються виграти - досягають цього рідко).
5. **Рухливі ігри на зразок «перебігання»**

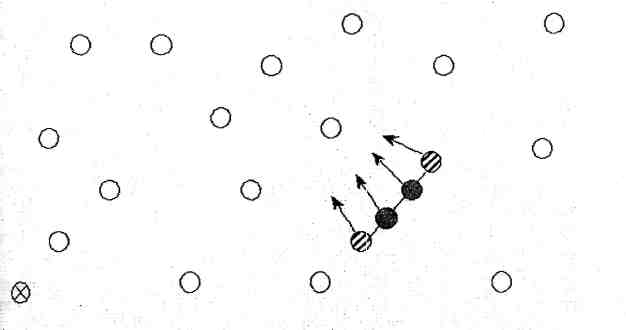
**День і ніч**

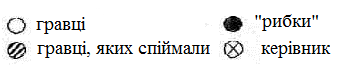
Підготовка. Усередині майданчика креслять дві паралельні лінії. Гравців розділяють на дві команди, які розташовуються вздовж ліній. За ними на відстані 2-3 м від «стін» креслять лінії «домів». Одна команда – «день», інша – «ніч».

Зміст гри. Команда, яку назвав керівник, ловить ту, яка, розвертаючись, тікає до свого «дому». Після підрахунку «поквачених» гравців, команди вертаються на свої місця, і гра повторюється. Виграє команда, яка матиме більше спійманих гравців.

Правила гри: 1) Гру починають за сигналом. 2) Ловити гравців можна тільки до лінії «дому».

**Рухливі ігри на зразок «квача».**

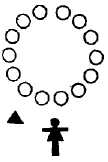
 **Невід**

Підготовка. Для гри обирається майданчик – «море» (в залежності від кількості граючих). На одному боці «моря» за лінією (на березі) перебувають двоє ведучих – «рибалки», решта гравців – «рибки». «Рибки» «плавають» (бігають) біля «моря». «Рибалки», тримаючись за руки, знаходяться на «березі».

Зміст гри. Після слів «Рибалки виходять в море» «рибалки» починають ловити «рибку», оточуючи її руками. Пійманий гравець стає між «рибалками». Всі троє беруться за руки і продовжують ловити «рибку». Таким чином, кожний спійманий стає між «рибками», утворюючи «невід». Гра закінчується тоді, коли всі «рибки» будуть зловлені.

Правила гри: 1) «Рибка» може плавати тільки в межах «моря». 2) Щоб упіймати «рибку», необхідно захопити її у «невід». 2) Розривати рук «рибалкам» не можна.

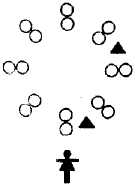
**Вільне місце**

Підготовка. Усі гравці за винятком ведучого, стають у коло і складають руки за спиною.

Зміст гри. Ведучий біжить за колом, торкається до будь-якого гравця і після цього продовжує бігти поза колом у той чи інший бік. Учасник, до якого він доторкнувся, біжить поза колом в інший бік, намагаючись прибігти і стати на своє місце швидше від ведучого.

Зустрівшись на шляху, обидва гравці виконують таке завдання: вітаються, подають один одному руку, присідають тощо, а потім продовжують бігти. Хто не встигне зайняти «вільне місце», той стає ведучим.

Правила гри:1) Коли гравці оббігають коло, ніхто не повинен їм заважати. 2) Під час зустрічі обидва гравці повинні обов’язково виконувати умовне завдання. Той, хто не виконає його, стає ведучим. 3) Не можна штовхати один одного під час зайняття «вільного місця». 4) Ведучий торкається рукою тільки одного гравця, який починає змагатися з ним під час бігу. 5) Не можна бігати через коло.

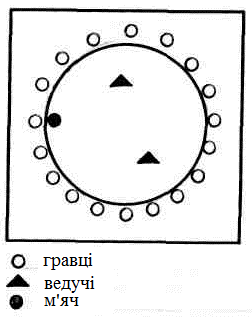
**Третій зайвий**

Підготовка. Гравці стають парами один за одним по колу, обличчям до центру. За колом стоять 2 ведучих.

Зміст гри. Один із них тікає, інший – доганяє. «Утікач» має право вбігти в коло і стати попереду пари. Гравець, який виявився у колі третім, починає тікати від «ловця». Спіймавши «третього зайвого», «ловець» починає тікати, а «зайвий» гравець – ловити. Перемагають гравці, які якнайменше часу були ловцями.

Правила гри:1) Гравці за колом повинні бігати тільки в одному напрямку. 2) Ведучим не дозволяється перебігати через коло. 3) Пійманий є той гравець, до якого «ловець» доторкнувся рукою, і він не встиг зайняти місце попереду якоїсь пари. 4) «Зайвий» гравець, коли втікає, може знову зайняти місце попереду своєї пари.

**Не давай м’яч ведучому**

Підготовка. Гравці стають у коло на відстані витягнутої руки. Обирають 2-4 ведучих, які розташовуються всередині кола. Ті, що стоять по колу, отримують м’яч.

Зміст гри. Гравці перекидають м’яч у повітрі і передають по підлозі так, щоб ведучі не змогли до нього доторкнутися. Ведучі, змішуючись у колі, намагаються торкнутися м’яча. Якщо комусь із них це вдасться, то його місце займає гравець, у якого м’яч був у руках востаннє. Ведучий стає на його місце.

Правила гри: 1) М**’**яч можна перекидати у повітрі, передавати з відскоком від підлоги і перекочувати по підлозі. 2) Якщо м’яч вилетів за межі кола, то гравцю, з вини якого це сталося, необхідно якомога швидше підняти його, вернутися на своє місце та продовжити гру.

**Література**

1. Гальченко Л.В. Рухливі і національні ігри з методикою викладання : навч.-мет. пос. для студ. освіт.-кваліф. рівня "бакалавр" напр. підг. "Фізичне виховання", "Здоров'я людини", "Спорт". Ч. 1 / уклад. Л.В. Гальченко. – Запоріжжя : ЗНУ, 2012. – 123 с.