

## **Практичне заняття 1. Гра як засіб фізичного виховання.**

1. Гігієнічне й оздоровче значення рухливих ігор.
2. Освітнє значення рухливих ігор.
3. Виховне значення рухливих ігор.
4. Застосування рухливих ігор у різних ланках сучасної системи фізичного виховання.
5. Вчені та педагоги про рухливу гру.
6. З якою метою необхідно класифікувати рухливі ігри.
7. За якими ознаками класифікуються рухливі ігри (по ступеням складності, за віком дітей, по видах рухів, по фізичних якостях, залежно від взаємин граючих, по характеру моторної щільності, з урахуванням сезону.)
8. Скласти умовну схему класифікації рухливих ігор.

### **Література для самостійного опрацювання:**

1. Былеева Л.В., Коротков И.М. Подвижные игры: Учеб. пособие для ин-тов физ. культ. – изд. 5-е, перераб. и доп. – М.: Физкультура и спорт, 1982.
2. Ламкова О.І. 250 рухливих ігор та естафет для школярів / Ламкова, С.В.Дорофєєва. – Х.: Веста: Видавництво «Ранок», 2005.
3. Вільчковський Є.С. Рухливі ігри в дошкільному закладі. - К.: Рад.шк., 1989.
4. Андросчук Н. Рухливі ігри та естафети у фізичному вихованні молодших школярів. Методичний посібник. Тернопіль, Підручники і посібники, 1998.
5. Литвин Я.С. Сюжетні ігри та імітаційні вправи для дітей. К., "Здоров'я", 1980.
6. Былеева Л.В., Яковлев В.Г. Подвижные игры. М.: Физкультура и спорт, 1953.
7. Войта В.Г., Лобода Н.А. Ставаймо в коло. К.: Молодь, 1979.
8. Литвин Я.С. Сюжетні ігри. К.: Здоров'я, 1980.
9. Шейко М.К. Рухливі ігри дошкільників.- К.: Радянська школа, 1962.
- 10.«Дзига», українські дитячі й молодечі народні ігри та розваги./ Композиція П.Г.Черемського, Укладачі: В.І.Семеринський, П.Г.Черемський. Х.: друк 1999.
- 11.Арєф'єв В.Г., Г.А. Єдинак. Фізична культура в школі (молодому спеціалісту): навчальний посібник для студентів навчальних закладів II – IV рівнів акредитації. – 2-е вид. перероб. і доп. – Кам'янець-Подільський: Абетка НОВА, 2002.

(2 години)

## **План:**

1. Організація і методика проведення рухливих ігор:
  - Педагогічна характеристика рухливих ігор:
    - Застосування дидактичних принципів у навчанні рухливими іграми:
    - Основні завдання керівника гри
    - Принцип свідомості й активності - основний у навчанні гри
    - Послідовність у плануванні рухливих ігор
    - Поступовість при переході від знайомих ігор до незнайомих
    - Відповідність ігор підготовленості учнів
    - Систематичність закріплення придбаних навичок й знань
  - Підготовка до проведення гри
  - Керівництво процесом гри
  - Організація граючих
  - Підведення підсумків гри

Організація і методика проведення рухливих ігор

### **Педагогічна характеристика рухливих ігор.**

Під час організації й проведенні рухливих ігор необхідно враховувати ідейність, науковість і плановість використання ігор, спрямованість на досягнення виховних, освітніх і оздоровчих результатів. Керівна, або направляюча, роль при проведенні ігор повинна належати педагогам, вихователям, вожатим.

Виховна, освітня й оздоровча цінність гри багато в чому залежить від керівництва нею. За допомогою ігор можна виховати різні моральні й фізичні якості.

Вплив гри на учнів визначається, по-перше, змістом (сюжет, рухові дії, правила), по-друге, методичними прийомами, за допомогою яких дитина оволодіває іграми, по-третє, способом організації.

Зміст ігор залежить від навколишнього середовища, придбаних дітьми знань і навичок у сім'ї, у школі, у дитячому садку. Тому в дітей різного віку, різного розвитку ігри різні як за змістом, так і по способах проведення. Фізичне виховання дитини в бажаному напрямку за допомогою ігор і інших видів фізичних вправ можливо тільки при цілеспрямованому й постійному педагогічному керівництві.

Багато ігор підлітків будуються на досить складних взаєминах і взаємодіях між граючими. Вони засновані на розвитку почутті дружби, товариської згуртованості, на досвіді участі в рухливих іграх. Це ігри переважно з поділом колективу на групи (команди).

У подібних іграх підлітки поєднуються свідомістю єдиної мети — боротьби за перемогу своєї команди. При цьому дотримання загальних інтересів граючих відбувається в досить складних умовах подолання перешкод, що стають на шляху до досягнення ігрової мети. Боротьба з «супротивником» вимагає вмілого сполучення єдиноборства, своєчасної взаємопідтримки і взаємодопомоги. Останнє нерідко буває зв'язане з тим, що окремі гравці (чи групи гравців) поступаються власними інтересами заради вдалого результату гри для своєї команди. Досить складна організація дій «захисту» і «нападу» змушує учасників об'єктивно, критично підходити до оцінки якостей окремих гравців у своїй команді, а останніх підкорятися думці більшості.

*Правила гри багаточисленніші і складніші, ніж в іграх дітей молодшого віку. Вирішення ігрових конфліктів жадає від учасників достатньої наполегливості, витриманості і прояву витривалості. Підлітки схильні до героїчного і романтики, що є у дії туристів, полюванні, боротьбі. Такі ігри з елементами які виконують слідопити, із застосуванням найпростіших навичок по туризму, топографії, зв'язку, санітарії одержують особливо широке застосування в піонерських таборах.*

Але набагато більше місце в порівнянні з драматизированими іграми займають у підлітків ігри без сюжетів, із сильно виявленим змагальним початком.

Багато ігор з м'ячем представляють перехідну ступінь до спортивних ігор і містять багато елементів техніки і тактики останніх. В іграх з поділом колективу на команди часто визначаються особливі ролі гравців групи («захисники», «нападаючі»). Учасників таких ігор приваблює можливість удосконалюватися в технічних прийомах і рішеннях тактичних задач.

З числа типових для цього періоду перехідних до спортивних ігор назовемо гру «Перестрілка».

В іграх яскраво позначаються результати виховної роботи керівника. Підлітки, що не володіють достатньою фізичною підготовленістю, виявляють підвищену збудливість, причому часто переоцінюють свої сили. Якщо команда має слабку підготовку, то можна нерідко спостерігати «нерівну» гру підлітків. Гра то ведеться «у темпі», з великою активністю, то починає слабшати, «загасати».

Особливості розвитку серцево-судинної системи підлітка вимагають відомого обмеження у вправах на швидкість і особливо на силу. Центральна нервова система відрізняється підвищеною збудливістю. Подальший розвиток функцій вищих відділів мозку визначає можливості удосконалювання свідомих, цілеспрямованих дій. Відома нестійкість в образі поведінки підлітка може приводити, при неправильному вихованні, до небажаних учинків.

Проф. И. А. Арямов пише: «Основні небезпеки для цього віку в заняттях різного виду спортом полягають у виставлянні себе, у прагненні до рекордсменства, у надмірному емоційному порушенні й ослабленні свідомого самоконтролю, що впливає звідси, у порушенні правил гри і навіть брутальності стосовно супротивників. Разом з цим при заняттях з підлітками варто брати до уваги не закінчений процес окостеніння кістяка і розвитку внутрішніх органів, а також ще не стала рівновага процесів руху і гальмування. Рухливі ігри в цей перехідний хитливий період росту здобувають особливо важливе значення для формування рухів підлітка.

Особливо корисні ігри для підлітків, де потрібно виявляти спритність, домірність, погодженість рухів. Такі ігри при відносно невеликих фізичних зусиллях і не перезбудливих учасниках можуть бути досить тривалі. Ігри, зв'язані зі значною витратою нервової енергії, що вимагають швидкісних зусиль, а тим більше значних безупинних силових напруг, повинні обмежуватися.

Складні по організації взаємодій двосторонні ігри задовольняють прагнення підлітка до героїчного, до більшої самостійності, відповідають його інтересам бороти за спортивну честь свого колективу, своєї команди.

### **Завдання керівника гри**

Керівник повинен бути організатором гри й вихователем дітей у процесі її проведення. Використовуючи гру, він зобов'язаний прагнути:

- зміцнювати здоров'я дітей, сприяти їх правильному фізичному розвитку;
- сприяти оволодінню життєво необхідними руховими навичками, уміннями й удосконалювати їх;
- виховувати в дітей необхідні морально-вольові й фізичні якості;
- прищеплювати учням організаторські навички й звичку систематично самостійно займатися іграми.

Заняття іграми повинні сприяти вихованню дружби, чесності, колективізму, патріотизму, свідомої дисципліни, дбайливого відношення

до суспільної власності. У зв'язку із цим важливо правильно підбирати ігри для навчання певним руховим діям, відповідно до програми з фізичного виховання.

Необхідно вживати заходів для того, щоб у дитяче середовище не попадали ігри, які виховують азарт, користь (ігри на гроші), що принижують гідність учнів, та ігри які мають антигігієнічний характер.

Але не завжди, правильно підібравши гру, можна домогтися позитивного виховного ефекту. Багато чого залежить від процесу організації й проведення гри.

При рішенні освітніх, виховних і оздоровчих завдань необхідно керуватися даними педагогіки, що розкривають загальні закономірності виховання, зокрема принципами дидактики.

Заняття рухливими іграми повинні бути виховними за характером. Використовуючи зміст гри (сюжет, рухові дії, які входять до неї, і правила), педагог певним чином організує дії граючих. Для цього він повинен добре знати колектив граючих, вивчити зміст гри й мати високу педагогічну майстерність.

У грі яскраво проявляється індивідуальність дітей. Вивчивши їхній характер і поведження в грі, керівник зможе запобігати надмірній збудливості, суперечки, перекручування або недотримання правил, нечесності і інші негативні сторони поведження.

У колективних іграх керівник привчає граючих до спільних дій, для досягнення ігрової мети, яка сприяє вихованню почуття товариства, колективізму, відповідальності за доручене завдання, наполегливості в доведенні своєї справи до кінця (у іншому випадку страждають товариші по команді).

У кожній грі є труднощі в досягненні мети. Гравці повинні переборювати їх, не порушуючи правил гри. Як тільки одні труднощі переборені, треба висувати інші, щоб діти докладали зусиль і переборювали їх. Це сприяє вихованню волі й працьовитості.

Керівникові необхідно визначити основні виховні та освітні завдання, які він намічає при проведенні тієї або іншої гри (наприклад, удосконалювання навичок кидання й ловлі м'яча, метання в ціль, закріплення навичок, придбаних на заняттях гімнастикою, легкою атлетикою, виховання в дітей сміливості, погодженості дій, колективізму, виховання навичок орієнтування на місцевості й т.і.).

Перед дітьми ставляться конкретні завдання, які розв'язуються порівняно легко й швидко. Наприклад, не потрапити в «полон», розшукати супротивників, виручити товариша, домогтися перемоги над суперником. Іноді керівник пропонує їм більше важкі завдання (наприклад, оволодіти передачами й веденням м'яча, кидками в кошик для гри в баскетбол).

### **Принцип свідомості й активності - основний у навчанні гри**

Проводячи гру, керівник повинен пояснювати дітям її зміст і завдання, а також правила поведінки. Свідоме поводження граючих дозволяє вдосконалювати гру, творчо збагачувати її, при цьому значно зростає зацікавленість учасників, збільшується виховний вплив гри.

Треба привчати дітей свідомо ставитися до своїх дій і вчинків у грі, розбиратися у власних успіхах і помилках, аналізувати поведінку й дії товаришів.

Активність підвищується, якщо гра добре засвоєна. Дуже корисно повторювати ігри, при цьому поведінка дітей стає більше усвідомленою, удосконалюються їхні рухові навички, учні стають активніше в грі, ускладнюють старі правила, створюють нові варіанти (разом з керівником або під його контролем).

На активність дітей впливає й зацікавленість грою, це багато в чому залежить від того, як керівник підготувався до її проведення. Активність дітей у грі необхідно використовувати для виховання організаторських навичок. Керівник повинен привчати дітей грати самостійно, доручаючи їм ролі вожатих, капітанів, залучаючи до розмітки майданчика, суддівства. Поступово їм надається більше самостійності в організації й суддівстві гри. Обрані капітани керують дією команд, а суддя, виділений з учасників, стежить за точним дотриманням правил. По ходу гри керівник тактовно допомагає судді й направляє поведінку граючих.

Коли діти добре засвоять гру й об'єднуються в ігровий колектив, керівник може доручити роль свого помічника кому-небудь із учасників гри. Це не означає, що гра повинна проходити без педагогічного нагляду. Ігрова діяльність дітей повинна направлятися керівником гри, але так, щоб діти не почували тиску з його боку.

Щоб діти грали свідомо й активно, необхідно створити в них правильну уяву про гру. Керівник повинен чітко й образно пояснити гру. Образність особливо важлива при поясненні сюжетних ігор дітям молодшого шкільного віку.

Пояснення не повинне бути занадто докладним, щоб не обмежувати самостійне мислення дітей, не зменшувати їхню активність. Відома самостійність дозволяє граючим використовувати свої здібності. Зосереджуючи увагу на основному, учні легше орієнтуються в грі, підкоряючи основному все другорядне.

При навчанні рухливим іграм можна використовувати не тільки показ, але й наочні приладдя: інвентар, креслення, на яких показане розміщення граючих і розмітка майданчика, фотознімки окремих моментів гри.

### **Послідовність у плануванні рухливих ігор**

При плануванні необхідно враховувати завдання фізичного виховання дітей певного віку, їхню фізичну підготовленість, а також поступовість накопичення навичок і знань. Ігри для уроків фізичної культури плануються відповідно до програми фізичного виховання загальноосвітніх шкіл.

Плануючи ігри, треба враховувати внутрішній зв'язок між ними й послідовність освоєння навичок, придбаних на заняттях гімнастикою, легкою атлетикою й іншими видами фізичних вправ. Засвоєні знання й навички повинні накладатися на попередні й підкріплюватися новими. Важливо, щоб у нових іграх удосконалювалися придбані навички й утворювалися нові.

### **Поступовість при переході від знайомих ігор до незнайомих**

При переході від знайомих ігор до незнайомих варто орієнтуватися на знайомі гри. З цією метою в незнайомі ігри, потрібно вводити нові правила й умови, послідовно підвищувати вимоги в оволодінні навичками й уміннями. Подібність дій полегшує перехід до нових, трохи ускладнених дій. Так, для розвитку швидкості й спритності в дітей молодшого шкільного віку використовують гру «По своїх домівках», а потім «Два морози». Ці ігри дуже близькі за структурою й за рухом (швидкий біг з намаганням вислизнути з рук ведучих у грі), тільки в другій грі завдання трохи ускладнюється (потрібна більша спритність). Після гри «Два морози» легше провести гру «Карасі й щука», теж близьку по змісту, але з більш складними правилами.

При вивченні нових ігор ураховують уміння й знання, придбані учнями, і поступово ускладнюють їх. У нових іграх повторюють елементи старих, але в більше складній формі. Дітям, що знають гру «Рухлива мета», легко перейти на гру «Мисливці й качки», у якій удосконалюється та ж навичка метання в рухливу ціль, але в змінених умовах, у процесі боротьби двох

колективів. Далі цю навичку можна вдосконалювати в ще більш складній грі - «Перестрілка», у якій метання в рухливу ціль виконують обидві команди одночасно.

### **Відповідність ігор підготовленості учнів**

Кожна гра повинна бути настільки важкою, щоб її учасники могли подолати перешкоди на шляху до досягнення мети. Гра, у якій граючі не переборюють труднощі, не додають зусиль - не зацікавить дітей і не буде мати педагогічної цінності, тому що не розвиває вольових якостей і здібностей учнів.

Доступність ігор має велике значення для виховання впевненості у своїх силах. Непосильні ігри знижують у дітей інтерес до занять і перевтомлюють їх.

Дуже важливо розподілити ролі в грі відповідно до сил і можливостей учнів. Для цього необхідно знати кожного учня й індивідуально підходити до них. Слабкі діти повинні навчитися переборювати труднощі в грі. Їм треба давати посильні завдання, щоб виховувати в них упевненість у своїх силах.

### **Систематичність закріплення придбаних навичок й знань**

При повторенні ігор знов утворені рефлекторні зв'язки стають стійкішими, нові прийоми рухів швидше засвоюються. Чим краще учні пізнають гру, тим досконаліше стають їхні навички, тим вона для них цікавіша. Це підтверджується тим, що в дітей коло улюблених ігор зазвичай обмежене. Улюблені ігри мають на них великий виховний вплив. Але це ще не значить, що треба проводити тільки їх. Необхідно рекомендувати дітям ігри, різноманітні по змісту, які сприяють їхньому різнобічному розвитку.

Однак не можна пропонувати дітям багато ігор у короткий відрізок часу. Діти повинні добре засвоювати ігри, удосконалювати в них свої рухові дії й навички поведінки. Із цією метою повторюються відомі дітям гри, але з ускладненими правилами, руховими діями й змістом. Відомий педагог К. Д. Ушинський писав, що гарний педагог повторює старе не для того, щоб повторювати забуте, а для того, щоб старим міцніш закріплювати нове. Це повністю стосується й до занять іграми.

Рухливі ігри рекомендується проводити регулярно. У цьому випадку діти міцно засвоюють окремі ігри й учаться грати організовано. Засвоєні ігри вони проводять у дворах, на майданчиках, дома й залучають до них своїх товаришів.



Керівник зобов'язаний підбирати корисні й цікаві ігри, які б вирішували виховні і освітні цілі та передавати свій досвід іншим. Для цього йому необхідно постійно вивчати ігри дітей і використовувати кращі з них; збагачувати методичні прийоми, аналізуючи практику інших вихователів, вчителів; вивчати методичну літературу про ігри. Бажано організувати з дітьми збір народних ігор, незаслужено забутих або мало розповсюджених. Кращі з них потрібно впроваджувати в практику виховної роботи з дітьми.

Щоб впроваджувати гарні ігри в побут дітей, треба підготувати організаторів, керівників ігор, які б пропагували гри в дитячих організаціях (у дитячих оздоровчих таборах, на дитячих майданчиках).

### **Підготовка до проведення гри**

***Вибір гри** насамперед залежить від завдання, поставленого перед уроком. Визначаючи його, керівник враховує вікові особливості дітей, їхній розвиток, фізичну підготовленість, кількість дітей і умови проведення гри.*

У рухливих іграх може брати участь від 3 до 300 чоловік.

В умовах самостійного проведення, найчастіше використовуються ігри, розраховані на 3-10 учасників. Вони звичайно організуються дітьми самостійно у дворах та на майданчиках. В організованих заняттях, проведених під керівництвом педагога, вожатого, вихователя (на уроках, на зборах класу, на заняттях у дитячих оздоровчих таборах, у спортивній школі), проводяться рухливі ігри, розраховані, як правило, на 20-40 учасників. На святах, вечорах при масовому скупченні дітей можна використовувати масові рухливі ігри, розраховані на 100- 300 учасників.

*При виборі гри треба враховувати форму занять (урок, перерва, заняття класу, свято, прогулянка). На уроці й перерві час обмежений; завдання й зміст ігор на перерві інші, чим на уроці; на святі використовуються головним чином масові ігри й атракціони, у яких можуть брати участь діти різного віку й різної підготовленості.*

Вибір гри безпосередньо залежить від місця її проведення. У невеликому вузькому залі або коридорі проводяться ігри з лінійною побудовою, ігри, у яких граючі беруть участь по черзі. У великому залі або на майданчику можна проводити ігри з бігом урозсип, з метанням великих і малих м'ячів, з елементами спортивних ігор. Під час прогулянок і екскурсій за місто проводяться ігри на місцевості. Узимку на майданчику проводяться зимові ігри на лижах, на ковзанах, на санях, ігри з будівлями зі снігу.

При проведенні ігор на повітрі необхідно *враховувати стан погоди* (особливо взимку). Якщо температура повітря низька, то всі учасники повинні діяти активно. Треба уникати ігор, у яких доводиться довго стояти й чекати своєї черги. У жарку погоду краще використовувати малорухомі ігри, у яких учасники виконують ігрове завдання по черзі.

*Вибір гри залежить також від наявності посібників і інвентарю.* Через відсутність відповідного інвентарю й невдалої його заміни гра може припинитися.

Керівник використовує ігри із програми по фізичній культурі, збірників, цікаві ігри, в які грають діти, нові варіанти ігор самостійної й колективної творчості дітей і керівника. Творчо перероблені ігри приймають нові форми, часто більше ефективні у виховному відношенні для даного контингенту дітей.

У зв'язку з великим інтересом дітей до спорту було створено багато ігор з елементами спортивних ігор і інших видів спорту. Це дозволило школярам молодшого й середнього віку в доступній для них формі залучатися до різних видів спорту: хокею («Шайбу в коло»), баскетболу («Боротьба за м'яч», «М'яч капітанові»), волейболу («Пасування волейболістів»).

Необхідно широко популяризувати національні ігри, які мають виховне значення. Це сприяє дружбі між дітьми різних національностей, знайомить їх з особливостями культури й побуту різних народів.

***Підготовка місця для гри.*** Для проведення ігор на повітрі треба зняти дерен (якщо потрібна точна розмітка й рівна площадка) або підібрати рівний зелений майданчик (особливо для дітей молодшого шкільного віку). Майданчик найкраще робити прямокутної форми, шириною не менш 8 м і довжиною не менш 12 м. На відстані 2 м від поля рекомендується поставити кілька стільців. Бажано, щоб навколо літнього майданчика були дерева, чагарники.

Узимку майданчик для ігор треба очистити від снігу, утрамбувати й оточити сніжним валом або крижаною доріжкою, яку можна використовувати для катання на ковзанах. Для окремих ігор варто посипати майданчик піском. Можна підготувати постійні місця для деяких ігор, у які діти люблять грати самостійно.

При проведенні ігор у приміщенні треба передбачити, щоб у приміщенні не було сторонніх предметів, які заважають рухам граючих. Якщо ігри проводяться в спортивному залі, бажано снаряди (бруси, поперечина, кінь, козел) забрати в підсобне приміщення. Якщо снаряди не можна забрати із

залу, треба поставити їх у короткої стіни й відгородити лавами, сіткою й іншими м'якими предметами. Шибки й лампи варто закрити сітками. Перед проведенням ігор приміщення треба провітрити й протерти підлогу вологою ганчіркою.

Перед проведенням ігор на місцевості керівник зобов'язаний заздалегідь добре ознайомитися з місцевістю й намітити умовні границі для гри. Коли недалеко від майданчика є дорога, його треба відгородити огорожею, щоб діти не вибігали на дорогу. Велике значення мають зелені насадження, які захищають майданчик від вітру і куряви, збагачують повітря киснем, дають тінь, а також при певному розташуванні вони можуть служити орієнтирами, які показують границі майданчика.

Місця для ігор підготовляють учні разом з керівником.

**Підготовка інвентарю до ігор.** Для проведення рухливих ігор потрібні прапорці, кольорові пов'язки або жилетки, м'ячі різних розмірів, гімнастичні палиці, булави або кеглі, обручі, скакалки й т.п. Бажано, щоб інвентар був барвистим, яскравим, помітним у грі (це особливо важливо для молодших школярів). За розміром й вагою інвентар повинен відповідати силам граючих. Кількість інвентарю необхідно передбачити заздалегідь.

Інвентар бажано зберігати поруч із місцем проведення ігор. Важливо стежити за його санітарним станом і регулярно упорядковувати. У виховних цілях корисно залучати дітей до зберігання й лагодження інвентарю. Для ігор на галявинах, на зимових майданчиках можна використовувати шишки, сніг і т.п.

Інвентар розподіляється між учасниками або розставляється тільки після пояснення гри. Це роблять самі діти, а керівник спостерігає за тим, щоб вони виконували завдання швидко, точно, організовано.

**Розмітка майданчика.** Для проведення ігор на свіжому повітрі треба підготувати майданчик: утрамбувати його, посипати піском, яскравою фарбою розмітити постійні лінії оскільки учням, захопленим грою, важко стежити за умовними або не чіткими лініями. Нескладну розмітку можна зробити одночасно з розповіддю змісту гри або ж до її початку, а при розповіді лише вказувати на відзначені границі.

Узимку ділянку потрібно очистити від снігу, утрамбувати, огородити сніговим валом, зробити снігові фігури та гірки.

Майданчик для проведення рухливих ігор обмежують добре помітними лініями. Тимчасову розмітку в середині майданчика роблять для кожної гри окремо. Використовують кеглі, прапорці, конуси. Узимку лінії розмічають темним порошком (синьою, золою та ін.). Щоб запобігти травмам, особливо в іграх з бігом і ловінням, лінії проводять на відстані 2 – 2.5 м від стін, парканів та інших предметів. Особливо це важливо в іграх з перебіжками, у яких більша група учасників забігає одночасно за кордон «будинків».

**Попередній аналіз гри.** Керівник зобов'язаний, готуючись до проведення гри, попередньо продумати весь процес гри й передбачати, які моменти її можуть викликати азарт, нечесне поведження граючих, падіння інтересу, щоб заздалегідь продумати, як запобігти цим небажаним явищам.

Керівник, який добре знає дітей, попередньо намічає, кому із граючих бути капітаном, першим ведучим, яку роль відвести найменш організованим дітям, як зацікавити грою слабких і пасивних гравців.

Для проведення деяких ігор він заздалегідь намічає помічників з учасників, визначає їхні функції й, якщо потрібно, дає їм можливість підготуватися (наприклад, в іграх на місцевості). Помічники заздалегідь ознайомлюються із правилами гри й місцем її проведення.

Важливо, щоб обстановка сприяла правильному процесу гри, розвитку дитячої творчості, прищеплюванню організаторських здібностей, гарному засвоєнню правил, товариському поведженню в грі, прояву своїх індивідуальних здібностей, умінню боротися в колективі за інтереси колективу.

**Розміщення граючих і місце керівника при поясненні гри.** Перш ніж пояснити гру, необхідно так розставити учасників, щоб вони добре бачили керівника й чули його розповідь. Найкраще вишикувати граючих у вихідне положення, з якого вони почнуть гру.

Якщо для початку гри учасники стають у коло, керівник для пояснення гри перебуває між граючими.

Вчитель

Діти

Не можна ставати в центр кола, тому що тоді половина граючих виявиться за спиною керівника.

Якщо граючі розділені на дві команди й вишикувані одна проти іншої на великій відстані («Квач маршем», «Два табори», «Виклик»), то для пояснення треба зблизити команди, а потім відвести їх на границі «будинків». У цьому випадку керівник, пояснюючи гру, стає між граючими в середині майданчика в бічній границі й звертається то до однієї, то до іншої команди.

Якщо гра починається з руху врозтіч (типу «Квача»), то можна вишикувати граючих у шеренгу, коли їх небагато, або згрупувати біля себе, але так, щоб всі добре бачили й чули керівника.

При поясненні гри не можна ставити дітей обличчям до сонця (вони будуть погано бачити керівника) або до вікон (вони можуть дивитися у вікно й відволікатися). Керівник повинен стояти на видному місці боком або в крайньому випадку обличчям до світла, але так, щоб бачити всіх учасників і контролювати їхню поведінку.

**Пояснення гри.** Успіх гри значною мірою залежить від її пояснення. Приступаючи до розповіді, керівник зобов'язаний ясно уявити собі всю гру.

Розповідь повинна бути короткою: тривале пояснення може негативно позначитися на сприйнятті гри. Виняток становлять ігри в молодших класах, які можна пояснити в казковій, захоплюючій формі.

Розповідь повинна бути логічною, послідовною. Рекомендується дотримуватися наступного плану розповіді: 1- назва гри; 2 - роль граючого і їхнього місце розташування; 3 - хід гри; 4 - мета; 5 - її правила. Розповідаючи зміст гри, вчитель, безумовно, торкнеться правил, але наприкінці розповіді на них необхідно зупинитися ще раз, щоб діти краще їх запам'ятали.

Розповідь не повинна бути монотонною. Пояснювати гру треба спокійним голосом, іноді підвищуючи або знижуючи його, щоб звернути увагу учнів на той або інший момент змісту.

У розповіді не слід вживати складних термінів, Нові поняття, нові слова необхідно пояснювати.

Для кращого засвоєння гри розповідь рекомендується супроводжувати показом. Він може бути неповним (деякі моменти гри роз'яснюються жестами й окремими рухами) або повним (відтворюються найбільш складні моменти гри самим керівником або учнями).

При поясненні треба враховувати настрій учнів. Помітивши, що їхня увага ослабнула, керівник повинен скоротити пояснення або пожвавити його. Якщо після розповіді учасники задають питання, треба відповідати на них голосно, звертаючись при цьому до всіх граючих.

Зміст гри докладно пояснюється тільки тоді, коли учні грають у дану гру вперше. При повтореннях гри варто тільки нагадати основний зміст і пояснити додаткові правила й прийоми. Для поновлення правил гри - найкраще залучати самих учнів.

**Виділення ведучих.** Виконання обов'язку ведучого має великий виховний вплив на гравців. Тому бажано, щоб у цій ролі побувало якнайбільше дітей. Виділяти ведучих можна різними способами.

*По призначенню керівника.* Керівник призначає ведучого, з огляду на його роль у грі. Перевага цього способу: швидко обраний учень найбільш відповідає вимогам ведучого. Але при такому способі не проявляється ініціатива граючих. Керівник призначає ведучого в тому випадку, коли діти не знайомі один з одним, мало часу або треба призначити ведучого наміченого учасника з виховною метою. При призначенні ведучого керівник повинен коротко пояснити свій вибір, щоб учасники не запідозрили його в упередженому відношенні до окремих гравців.

Існує спосіб *вибору ведучого за допомогою жеребкування*. Жеребкування може бути зроблено шляхом розрахунку, метання й інших способів. Для розрахунку діти стають у коло й починають яку-небудь «лічилку». Вимовляючи кожне слово «лічилки», вони вказують по черзі на гравців. На кого прийде останнє слово «лічилки», той стає ведучим або, навпаки, вибуває з кола. В останньому випадку лічать доти, поки не залишиться один учасник, який і стане ведучим. Спосіб «лічилки» вимагає порівняно багато часу; ним звичайно користуються в іграх, які проводяться у позаурочний час. В окремих випадках «лічилку» застосовують і на уроках, щоб трохи заспокоїти дітей після сильного збудження. «Лічилки» з осмисленим текстом сприяють розвитку мови дітей. Можна також вибирати за допомогою лічилки з першого разу: на кому закінчилася лічилка той і буде ведучим.

**Приклади лічилок:**

Щоб летіти на планети

Збудували ми ракети.

Раз, два, три –

Полетиш сьогодні ти!

Котилася торба

з великого горба,

А в тій торбі

Хліб – паляниця

Кому доведеться,

Тому і жмуриться!

Бігав зіянь по болоту,

Він шукав собі роботу.

Він роботи не знайшов

Сів, заплакав і пішов.

Над квіткою гуде бджілка,

Сидить в житі перепілка,

На черешні горобець,

А хто зловить – молодець!

*Для визначення, ведучого способом жеребкування можна «триматися за паличку». Учасник бере ціпок знизу, за ним береться рукою другий гравець, потім третій і т.д. Ведучим стає той, хто візьме ціпок за кінець і утримає його або покриє ціпок зверху долонею. Цей спосіб можна використовувати при 2-4 граючих.*

*Можна при виборі ведучого застосовувати метання. Водить той, хто далі всіх кине камінь, м'яч і т.д. Цей спосіб вимагає багато часу. Ним можна*

скористатися при проведенні ігор на відкритому повітрі в позаурочний час.

Визначення, ведучого способом жеребкування не завжди вдало. Однак діти часто застосовують цей спосіб у самостійних іграх, тому що він не викликає в них суперечок.

Один з найбільш удалих способів - *виділення ведучого по вибору граючих*. Цей спосіб гарний у педагогічному відношенні, він дозволяє виявити колективне бажання дітей, які звичайно вибирають найбільш гідних ведучих. Однак у грі з мало організованими дітьми цей спосіб застосувати важко, тому що ведучого часто вибирають не по заслугах, а під натиском більш сильних, наполегливих дітей. Керівник може порекомендувати дітям вибрати тих, хто краще бігає, стрибає, попадає в ціль й т.п.

Добре встановити почерговість у виборі ведучого, щоб кожний учасник побував у даній ролі. Це сприяє вихованню організаторських навичок і активності.

Можна призначити ведучого за результатами попередніх ігор. Ведучим стає гравець, який у попередній грі був найбільш спритним, швидким і т.д. Про це треба повідомити учасникам заздалегідь, щоб вони прагнули проявляти в іграх необхідні якості. Негативною стороною цього способу є те, що в ролі ведучого не зможуть бути слабкі й менш спритні діти.

Названі вище способи вибору ведучого треба змінювати залежно від поставленого завдання, умов занять, характеру гри, кількості граючих і їхнього настрою.

***Розподіл на команди*** виконується різними способами.

*Гравці розподіляються на команди вчителем* в тих випадках, коли потрібно щоб команди були рівні по силах. Цей спосіб використовують при проведенні складних рухливих і спортивних ігор з учнями старших класів. При такому способі граючі активної участі в розподілі команд не приймають.

*Можна розподіляти граючих на команди шляхом розрахунку*: шикують у шеренгу, розраховують на перший-другий; перші номери складуть одну команду, другі - іншу. Таким же способом можна розділити й на 3-4 команди. Це найбільш швидкий спосіб, їм найчастіше користуються на уроках фізичної культури. Але при даному способі поділу на команди сили не завжди рівні.



*Можна розділити граючих на команди шляхом фігурного марширування або розрахунку колони, яка рухається. У кожному ряді повинно бути стільки людей, скільки потрібно команд для гри. Склад команд при цьому способі буває випадковим і часто не рівним по силах.*

Два останніх способи зручні для ігор, які проводяться на уроках, тому що вони не вимагають багато часу й дозволяють організовано перейти від одного виду вправ до іншого.

*Застосовується також спосіб поділу команд по змові. Діти вибирають капітанів (командирів), розділившись на пари (приблизно рівні під силу), змовляються, хто ким буде, і капітани вибирають їх по назвах. При такому поділі команди майже завжди рівні по силах. Цей спосіб діти дуже люблять, тому що він сам є своєрідною грою, але його можна застосовувати тільки в тих випадках, коли гра не обмежена часом (в основному в позаурочний час).*

*Спосіб поділу по призначенню капітанів. Діти вибирають двох капітанів, які по черзі набирають гравців собі в команду. Цей спосіб досить швидкий, і команди по силах складаються рівними. Негативною стороною даного способу є те, що слабких гравців капітани беруть неохоче, що часто приводить до образ і сварок серед граючих. Щоб цього не трапилося, рекомендується не доводити вибір до кінця й розділити останніх шляхом розрахунку. Спосіб по призначенню капітанів варто застосовувати тільки в іграх з учнями старшого шкільного віку, які добре знають гравців і вміють правильно оцінити їхні сили.*

Можуть бути й постійні команди, причому не тільки для спортивних ігор, але й для складних рухливих ігор, ігор-естафет, особливо в тих випадках, коли проводяться змагання між класами, школами й навіть містами. Постійний склад команди в «Веселих стартах і інших іграх, коли треба готувати команди до змагань.

***Вибір капітанів команд.*** В організації командних ігор важливу роль відіграють капітани або командири команд, які відповідають за поведінку всієї команди в цілому й окремих граючих. Капітани - безпосередні помічники керівника. Вони організують і розміщають учасників, розподіляють їх по силах й відповідають за дисципліну гравців у процесі гри.

Капітанів вибирають самі граючі або призначає керівник. Коли граючі самі обирають капітанів, вони привчаються оцінювати один одного по достоїнству й, виражаючи довіру своєму товаришеві, спонукують його до більшої відповідальності. Якщо граючі недостатньо організовані або

погано знають один одного, керівник сам призначає капітанів. Іноді він призначає капітанами (у виховних цілях) пасивних гравців або тих що легко збуджуються, нестриманих, сприяючи тим самим вихованню необхідних рис характеру.

Капітанів вибирають і призначають звичайно тоді, коли укомплектовані команди. Капітанів вибирають заздалегідь тільки при поділі на команди шляхом вибору й шляхом змови.

У постійних командах капітани періодично переобираються.

**Виділення помічників.** Помічники, обрані керівником, спостерігають за дотриманням правил, рахують результати гри, а також роздають і розставляють інвентар. Помічники - це майбутні організатори гри, тому бажано, щоб цю роль виконували всі учні протягом навчального року або табірної періоду.

Кількість помічників залежить від складності правил і організації гри, кількості граючих і розмірів майданчика, приміщення. Про призначення помічників керівник повідомляє всім граючим.

Залежно від складності гри й виду завдань, які вирішуються у процесі занять, помічників виділяють до шиккування граючих або після оголошення гри й вибору ведучого. Якщо гра вимагає сили й витривалості (наприклад, «Білі ведмеді»), керівник може заздалегідь призначити фізично слабких дітей на роль помічників. Завчасно треба виділити помічників для ігор на місцевості, щоб разом з ними підготуватися до майбутньої гри. Для гри з поділом на команди (наприклад, «Перестрілка») помічників можна виділити після пояснення гри, з огляду на підготовленість дітей.

Привчати дітей до обов'язків помічників рекомендується з 1-го класу. Спочатку їм варто давати прості доручення (наприклад, стежити за тим, щоб граючі не вибігали за межі майданчика, не заступали за ризику до сигналу, не вибігали раніше закінчення речитативу й т.п.), а потім, поступово ускладнюючи їх, довести помічників до ролі других керівників.

## **Керівництво процесом гри**

**Спостереження за ходом гри й поведінкою граючих.** Засвоєння гри й поведінка дітей під час гри в значній мірі залежить від правильного керівництва нею.

*Необхідно почати гру організовано й вчасно. Затримка зменшує готовність дітей до гри. Затримати початок гри можна лише в тому випадку, якщо учасникам потрібно обговорити план дії в командах.*

Гра починається за умовним сигналом (команда, свисток, оплеск в долоні, змах рукою або прапорцем). Рекомендується вживати різні команди й сигнали, щоб розвивати в дітей точність і швидкість рухової реакції на різні накази. Керівник заздалегідь повідомляє дітям про намічений сигнал. Сигнал подається тільки після того, як керівник переконається в тім, що всі гравці зрозуміли зміст гри й зайняли відповідні місця.

Далі керівник уважно стежить за ходом гри, за поведінкою окремих гравців і направляє їхні дії.

*Треба привчати дітей свідомо дотримуватись правил гри. Учасники знайомляться з правилами під час пояснення гри, але часто в процесі гри потрібно нагадувати їм про них і доповнювати, якщо попередні правила добре засвоєні. Керівник робить виправлення й зауваження, не зупиняючи загального ходу гри. Але якщо більшість граючих припускаються однакової помилки, гра зупиняється й вносяться виправлення.*

При проведенні складної гри керівник спочатку знайомить дітей з основними правилами, а потім по ходу гри поступово вводить додаткові правила.

Не слід зупиняти гру окриком, різкою командою. Треба привчати дітей зупинятися по умовному сигналі «Увага!» або по свистку.

*У процесі гри варто сприяти розвитку творчої ініціативи граючих. Грою треба керувати так, щоб сам процес її робив дітям приємність. Це можливо тільки в тому випадку, якщо учасники зможуть виявити активність, творчу ініціативу й самостійність.*

Найчастіше граючі проявляють свою творчість у тих іграх, які їм подобаються. Керівник повинен зацікавити дітей грою, викликати захоплення. Для цього треба підбирати ігри відповідно до інтересів і можливостей дітей, з врахуванням їхніх бажань і настрою, педагогічно правильно й емоціонально керувати ними, а іноді й брати участь у грі, захоплюючи дітей своєю поведінкою. У той же час керівник не повинен, захоплюючись, забувати про свої педагогічні функції. Беручи участь у грі, він не тільки піднімає інтерес у граючих, але й показує їм, як найкраще використовувати окремі прийоми, окремі тактичні комбінації.

Якщо керівник не бере участь у грі, то, спостерігаючи, він разом з учасниками переживає їхні удачі й невдачі.

*Необхідно домогтися свідомої дисципліни, чесного виконання правил і обов'язків, які виконують гравці. Свідомо дисципліна сприяє кращому засвоєнню гри, гарному настрою її учасників. У результаті гра стає більше захоплюючою. Необхідно виховувати в дітей свідоме відношення до своєї поведінки в грі, направляти їх на товариські вчинки: «виручай товариша!», «допомагай відстаючому!», «домагайся мети разом зі своїми товаришами!», «виконай своє завдання до кінця, інакше програє команда!». Особливу увагу доводиться приділяти дітям, які не звикли грати в колективі.*

*У процесі гри треба враховувати настрої граючих. Якщо гра не сподобалася, треба врахувати з якої причини: дуже проста або, навпаки, дуже складна. У цих випадках треба міняти правила (ускладнювати або спрощувати), у крайньому випадку, скорочувати тривалість гри.*

Керівникові необхідно враховувати найнебезпечніші моменти в грі (перестрибування через складну перешкоду, зістрибування вниз із висоти, біг біля снарядів, стіни) і бути готовим до страховки. До цього можна залучати й дітей, які не беруть участь у грі.

*Важливо, щоб ігри викликали позитивні емоції, які благотворно впливають на нервову систему, самопочуття й поведінку граючих. Треба уникати прояву в іграх негативних емоцій (образа, озлоблення, страх), які сприяють вихованню небажаних якостей. Необхідно уникати зайвого збудження, упорядковувати взаємовідносини учасників.*

Іноді дисципліна в грі порушується через те, що керівник незрозуміло пояснив гру. У цьому випадку треба відразу ж додатково роз'яснити правила гри.

Дисципліна порушується також через неправильний вибір ведучого або нерівнозначного поділу на команди. Зі слабким ведучим грати нецікаво. Діти шумлять, дратують його. При неправильному поділі на команди (одна сильніше іншої) учасники більш слабкої команди починають протестувати під час гри. Ще гірше, коли по недогляду керівника в командах нерівна кількість гравців. Помилки треба усувати негайно, як тільки вони виявлені.

Часто дисципліну порушують нестримані гравці. З ними треба вести індивідуальну виховну роботу: можна доручати їм відповідальні ролі ведучого, судді, а іноді, навпаки, вивести з гри (дати інше завдання). У

процесі гри важливо об'єднати учасників у єдиний колектив, що має спільні інтереси.

Між граючими повинні бути здорові товариські відносини. Не можна допускати зазнайства переможців і ослаблення інтересу до гри в переможених. А. С. Макаренко говорив, що «...потрібно викликати в хлопчика або в дівчинки гордість успіхом своєї команди або організації. Потрібно також зменшувати всяку хвалькуватість, виховувати повагу до сили супротивника, звертати увагу на організованість, тренування, дисципліну в команді. Потрібно, нарешті, домогтися спокійного відношення до удачам і невдачам».

Взаємодії граючих повинні бути побудовані на почутті дружби й товариства.

**Суддівство.** Кожна гра вимагає об'єктивного суддівства. Гра втрачає свою педагогічну цінність, якщо не дотримуватись її правил. Спостерігаючи за виконанням правил, керівник за допомогою педагогічних прийомів керує навчанням і вихованням. Суддя стежить за правильним виконанням прийомів у грі, що сприяє поліпшенню техніки гри й у цілому підвищує інтерес до неї.

Об'єктивне й точне суддівство має особливе значення в іграх з поділом на команди, де яскраво виражені змагання й кожна команда зацікавлена у виграші. Суддя стежить за тим, щоб команди були рівні по кількості, та по силі.

Необ'єктивний суддя втрачає довіру, авторитет його падає, гравці перестають із ним рахуватися.

Суддя повинен знайти місце, зручне для спостереження, щоб бачити всіх граючих і не заважати їм. У деяких іграх йому доводиться пересуватися по площадці й спостерігати за гравцями, які переміщуються.

Помітивши порушення правил, суддя вчасно й чітко подає сигнал. Він коректно робить зауваження, не вступаючи в суперечки із граючими. Від судді залежить правильне підведення підсумків гри. Правильне суддівство в рухливих іграх сприяє вихованню в дітей чесності, поваги до судді й правил. Зауваження й роз'яснення, що стосуються суддівства, треба робити по закінченні гри.

**Дозування в процесі гри.** У рухливих іграх важко врахувати можливості кожного учасника, а також його фізичний стан на цей час. Тому не

рекомендуються відразу надмірні м'язові напруги, які вимагають затримки подиху, викликають швидке стомлення.

Треба забезпечити оптимальні навантаження. Інтенсивні навантаження варто чергувати з відпочинком.

Приступаючи до проведення гри, необхідно враховувати характер попередньої діяльності й настрої дітей. Якщо гра проводиться після більших фізичних або розумових зусиль (після контрольної роботи в класі або фізичної роботи), треба запропонувати гру малорухому, виключивши прийоми, що вимагають великих напруг.

Під час занять варто чергувати інтенсивні ігри з малорухомими.

Треба враховувати, що з підвищенням емоційного стану граючих, навантаження в грі зростає. Граючі, захоплені грою, втрачають почуття міри, бажаючи перевершити один одного, не розраховують своїх можливостей і перенапружуються. Необхідно привчати дітей контролювати й регулювати свої дії в грі. Часто граючі діти переоцінюють свої сили й не відчують що настає стомлення. Тому керівник не повинен покладатися на їхнє самопочуття. Необхідно пам'ятати про вікові особливості гравців, їхню підготовленість й стані здоров'я. Навантаження молодшим школярам треба збільшувати більш поступово, ніж старшим. Іноді варто переривати гру, не дивлячись на те що граючі ще не відчули потреби у відпочинку.

Навантаження в грі дозуються зменшенням або збільшенням загальної рухливості учасників. Існують різні методичні прийоми для зміни навантаження. Можна влаштовувати короткочасні перерви (наприклад «хатинки відпочинку»), використовувати перерви для розбору помилок, підрахунку балів, уточнення правил, призначення помічників, скорочувати дистанції для перебіжок, зменшувати число повторень у грі й т.п. Можна збільшувати рухливість учасників гри, доповнюючи перешкоди, збільшуючи дистанції перебіжок, розділяючи граючих на підгрупи для підвищення їхньої активності.

Не можна допускати, щоб ведучі тривалий час перебували в русі без відпочинку. Рекомендується час від часу міняти ведучого, навіть якщо йому не вдалося «відігратися».

Бажано, щоб всі граючі одержували приблизно однакове навантаження. Тому виводити із гри тих хто програв (якщо це потрібно правилами гри) можна тільки на дуже короткий час. Найкраще не виводити їх із гри, а записувати їм штрафні очки.

Треба враховувати дані лікарського контролю й особливу увагу звертати на ослаблених дітей. Їм необхідне індивідуальне дозування: зменшені дистанції, полегшені завдання, скорочення часу перебування в грі.

Тривалість гри, проведеної на відкритому повітрі, залежить також від погоди. Під час занять на повітрі збільшується фізіологічний вплив рухів на організм.

У зимових іграх на відкритому повітрі гравці повинні інтенсивно виконувати рухи без перерв. Не можна давати граючим короткочасні сильні навантаження з наступним відпочинком, щоб вони не спітніли, а потім швидко змерзли. Зимові ігри на повітрі повинні бути короткочасними. Якщо учасники одягнені в легкі костюми, гру треба проводити в великому або середньому темпі; якщо ж граючі одягнені в теплі костюми, інтенсивність повинна бути меншою, щоб не застудити дітей.

Навантаження в грі залежать і від розміру майданчика: чим він більше, тим більше навантаження одержують учасники.

Таким чином, дозування визначається методикою й умовами проведення гри.

**Закінчення гри.** Тривалість гри залежить від характеру гри, умов занять і складу граючих.

Дуже важливо закінчувати гру вчасно. Передчасне закінчення гри небажано так само, як і затягування її.

Тривалість гри залежить від кількості учасників (чим менше їх, тим коротше гра), їхнього віку (діти молодшого шкільного віку не можуть бути довго в напрузі), змісту гри (ігри, які вимагають великої напруги, повинні бути коротшими), від місця проведення, темпу, запропонованого керівником, від досвідченості керівника (у малодосвідченого керівника ігри менш тривалі) і від інших причин.

Керівник повинен визначити момент закінчення гри. Як тільки з'являться перші ознаки стомлення (неуважність, порушення правил, неточність виконання рухів, недостатній прояв наполегливості в досягненні мети, зниження зацікавленості, хекання в більшості учасників, якщо багато дітей мають червоний колір обличчя), гру варто закінчувати.

Гру можна припинити через певний час, заздалегідь установлений керівником перед грою. З огляду на це, учасники відповідно розподіляють

свої сили. За 1-3 хв до закінчення встановленого часу треба попередити учасників.

Перед початком командної гри бажано повідомити учасників, скільки разів її треба повторити.

Якщо гра не має певного закінчення, керівник попереджає про її кінець, наприклад, так: «Граємо доти, поки не зміниться ведучий», «Граємо ще 1-2 хвилини» і т.п. Закінчення гри не повинне бути для учасників несподіваним. До цього їх треба підготувати. Непередбачений кінець гри викликає негативну реакцію в дітей.

Тривалість гри залежить також від форми занять. Гра, проведена на уроці фізичної культури, обмежена часом. Якщо ж вона проводиться в позаурочний час, то може бути довшою й у більшій мірі сприяти вихованню в дітей витривалості. Така гра привчає учнів до більш великих напруг.

Керівник зобов'язаний закінчувати гру, коли діти ще не перевтомилися, проявляють до неї інтерес, коли їхні дії повноцінні, емоційні.

### **Підведення підсумків гри**

**Визначення результатів гри** має велике виховне значення. По закінченню гри керівник повинен оголосити її результати. Для цього він створює спокійну обстановку, якщо потрібно, збирає данні в помічників і лічильників балів і голосно повідомляє результати. У жодному разі не можна допускати сперечання гравців із суддею. Рішення судді обов'язково для всіх.

При визначенні результатів гри треба враховувати не тільки швидкість, але і якість виконання того або іншого завдання, про що учасники повинні бути попереджені заздалегідь. Повідомляти результат гри треба лаконічно, нікому не роблячи знижок, щоб привчати дітей до правильної оцінки їхніх дій і вчинків.

**Розбір гри.** При оголошенні результатів необхідно розібрати гру, указавши на помилки, допущені учасниками в технічних прийомах і в тактиці. Дітям молодшого шкільного віку при розборі сюжетної гри корисно вказувати на позитивні й негативні моменти в розвитку сюжету гри, відзначити учасників, що добре виконувала окремі ролі. Необхідно відзначати учнів, які дотримувалися правил гри й проявляли творчу ініціативу.



Під час розбору краще засвоюються правила, уточнюються деталі гри, улагоджуються конфлікти. Розбір допомагає керівникові усвідомити, наскільки засвоєна гра, що гравцям сподобалося й над чим треба працювати надалі.

Сам процес проведення гри дуже складний: він залежить не тільки від вікових особливостей дітей, умов роботи, але й від підготовленості дітей до колективних ігор, від їхнього настрою, від майстерності самого керівника гри. Проведення гри - педагогічний процес, який не завжди піддається прогнозуванню.

Практичний досвід роботи з дітьми, вміння спостерігати й аналізувати дії граючих у процесі гри, вміння правильно аналізувати й оцінювати своє поведіння як керівника гри сприяють удосконалюванню майстерності керівництва іграми.

### ***Питання для самоконтролю:***

1. Педагогічні вимоги до організації й проведення рухливих ігор
2. Педагогічна характеристика рухливих ігор
3. Основні завдання керівника гри
4. Принцип свідомості й активності - основний у навчанні гри
5. Послідовність у плануванні рухливих ігор
6. Поступовість при переході від знайомих ігор до незнайомих
7. Відповідність ігор підготовленості учнів
8. Систематичність закріплення придбаних навичок й зна
9. Педагогічні вимоги до організації й проведення рухливих ігор.
10. Основні завдання керівника гри.
11. Принцип свідомості й активності - основний у навчанні гри.
12. Послідовність у плануванні рухливих ігор.
13. Поступовість при переході від знайомих ігор до незнайомих.
14. Відповідність ігор підготовленості учнів.

### **Література для самостійного опрацювання:**

1. Былеева Л.В., Коротков И.М. Подвижные игры: Учеб. пособие для ин-тов физ. культ. – изд. 5-е, перераб. и доп. – М.: Физкультура и спорт, 1982.
2. Ламкова О.І. 250 рухливих ігор та естафет для школярів / Ламкова, С.В.Дорофєєва. – Х.: Веста: Видавництво «Ранок», 2005.
3. Вільчковський Є.С. Рухливі ігри в дошкільному закладі. - К.: Рад.шк., 1989.

4. Андрощук Н. Рухливі ігри та естафети у фізичному вихованні молодших школярів. Методичний посібник. Тернопіль, Підручники і посібники, 1998.
5. Литвин Я.С. Сюжетні ігри та імітаційні вправи для дітей. К., "Здоров'я", 1980.
6. Былеева Л.В., Яковлев В.Г. Подвижные игры. М.: Физкультура и спорт, 1953.
7. Войта В.Г., Лобода Н.А. Ставаймо в коло. К.: Молодь, 1979.
8. Литвин Я.С. Сюжетні ігри. К.: Здоров'я, 1980.
9. Шейко М.К. Рухливі ігри дошкільників.- К.: Радянська школа, 1962.
10. «Дзига», українські дитячі й молодечі народні ігри та розваги./ Композиція П.Г.Черемського, Укладачі: В.І.Семеринський, П.Г.Черемський. Х.: друк 1999.
11. Арєф'єв В.Г., Г.А. Єдинак. Фізична культура в школі (молодому спеціалісту): навчальний посібник для студентів навчальних закладів II – IV рівнів акредитації. – 2-е вид. перероб. і доп. – Кам'янець-Подільський: Абетка НОВА, 2002.