***✍ Практичне заняття № 3.***

**Рухливі ігри, естафети та українські народні ігри дидактичної спрямованості**

1. *Особливості використання рухливих ігор та естафет дидактичної спрямованості при навчанні молодших школярів*
2. *Рухливі та українські народні ігри дидактичної спрямованості*
3. *Ігровий тренінг для розвитку уваги молодших школярів*
4. ***Особливості використання рухливих ігор та естафет дидактичної спрямованості при навчанні молодших школярів***

Фізичне виховання в навчально-виховному процесі молодших школярів, як складова частина загальної системи освіти, має закласти основи забезпечення та розвитку фізичного і морального здоров’я, комплексного підходу до формування розумових і фізичних якостей особистості. Воно повинно сприяти вдосконаленню фізичної та психологічної підготовки до активного життя. Крім того, фізичне виховання може інтегрувати знання, отримані при вивченні всіх навчальних предметів, за рахунок свого прикладного та природознавчого характеру.

Виходячи з цього, сучасна дидактика приділяє велику увагу інтегрованим урокам, інтегрованим курсам, міжпредметним зв’язкам. Так, багато авторів визначає міжпредметні зв’язки як дидактичну умову. У різних авторів ця умова трактується неоднаково. Наприклад: Н.М.Бурцева визначає поняття «міжпредметні зв’язки» як дидактичну умову, яка сприяє відображенню в навчальному процесі інтеграції наукових знань, їх систематизації, формуванню наукового світосприйняття, оптимізації навчального процесу і, поруч із цим, дозволяє кожному учню розкрити та реалізувати свої потенційні можливості , спираючись на ціннісні орієнтації кожного.

В.Н. Федорова визначила поняття «міжпредметні зв’язки» також як дидактичну умову, яка забезпечує відображення у змісті шкільних природознавчих дисциплін об’єктивних взаємозв’язків, діючих у природі.

З іншого боку, дослідження О. Міщенка, Б. Шияна доводять, що міжпредметні зв’язки є доброю основою для об’єднання дій усіх шкільних педагогів на користь фізичного виховання.

На уроках музики корисно розучити бадьорі українські народні і спортивні пісні, марші. Уроки образотворчого мистецтва можна присвятити темам: «Мої улюблені рухливі ігри», «Я займаюсь спортом». Зміст шкільних програм із предметів «Основи здоров’я», «Я й Україна», «Біологія людини», «Хореографія» зобов’язаний «дружити» з предметом «Фізична культура». Цікавий урок математики, іноземної мови для учнів із використанням рухових завдань.

Тобто, налагодження міжпредметних зв’язків між фізичним вихованням та іншими предметними дисциплінами може забезпечувати як практичне засвоєння знань із цих дисциплін на уроках фізичної культури, їх інтеграцію у повсякденне життя, так і дидактичну основу для уроків із фізичного виховання.

Педагогічна наука вивчає різноманітні аспекти проблеми міжпредметних зв’язків: соціально-педагогічний, філософський, психологічний, власне-дидактичний, методичний, кібернетичний. Вчені виділяють різноманітні види зв’язків, які лежать в основі пізнання: прямі та зворотні, функціональні, зв’язки переносу і т.д., які виділяються за різними основами (за змістом , типом процесів, які лежать в їх основі, за напрямком дії та ін.).

Перенос знання із однієї предметної галузі в іншу, особливо при застосуванні знання в нових умовах, сприяє перебудові логічної структури і методів навчання, забезпечуючи загальний розвиток особистості. Висунення перед учнями пізнавальних завдань міжпредметного характеру значно активізує навчальну діяльність через напруження пам’яті, мислення, емоційно-вольові процеси, розвиток фантазії та мови.

Міжпредметні зв’язки при включенні їх у навчальний процес відіграють роль провідного стимулу. Знання, отримані учнями в результаті попереднього досвіду засвоєння міжпредметних зв’язків, стають регуляторами пізнавальної активності. На будь-якому етапі навчання міжпредметні зв’язки виконують детермінуючу функцію завдяки інтеграції знань, що збільшує продуктивність психологічних процесів. Міжпредметні знання виступають як результат узагальнюючих дій і включаються в новий спосіб дій. Таким чином, міжпредметні зв’язки є важливим компонентом навчання.

«Одним із основних засобів для реалізації міжпредметних зв’язків – на думку О. Кругляк, – є рухливі ігри та естафети. Саме проведення ігор у поєднанні з проблемними і творчими завданнями інших шкільних предметів – це шлях цілісного взаємозв’язку фізичної та інтелектуальної підготовки учнів до життя».

Гра – предмет дослідження багатьох наук: філософії, педагогіки, психології, етнографії, культурології, біології тощо. Наукові праці Л. Виготського, С. Рубінштейна, В. Сухомлинського та ін. свідчать про те, що гра в історії суспільства і в житті людини – явище соціальне. Гра – то окрема осмислена діяльність, що інтегрує в собі всі основні типи людської діяльності (перебудовчу, пізнавальну, ціннісно-орієнтовану і комунікативну) і спрямована на орієнтування та пізнання предметної й соціальної дійсності.

Поняття «гра» – дуже широке і багатогранне, тому існує чимало підходів, щодо його визначення. Узагальнюючи думки видатних науковців, погляди сучасних фахівців, можна констатувати, що гра розглядається як певна діяльність дитини, спрямована на задоволення її інтересів та потреб, а також – на ефективність фізичного розвитку та розвитку всебічно розвиненої особистості.

Молодший шкільний вік – відповідальний етап у забезпеченні належного підґрунтя формування здорової, гармонійно розвиненої особистості, а рухливі ігри, як визначають вчені, є універсальними засобами всебічного розвитку дітей.

Рухливі ігри – особливий вид діяльності людини, що виникає у відповідь на соціальну потребу підготовки підростаючого покоління до життя.

У дослідженнях багатьох вчених відзначається, що рухливі ігри – це природна біологічна необхідність, ступінь задоволення якої багато в чому визначає структурний та функціональний розвиток організму дітей. Адже правильно організована рухова активність у дитинстві створює передумови для нормальної життєдіяльності організму людини в дорослому віці. Вона виконує роль регулятора росту молодого організму, є необхідною умовою для становлення та удосконалення дитини як біологічної істоти і соціального суб’єкта (В.К. Бальсевич, Г.П. Апанасенко, В.П. Войтенко, Е.С. Вільчковський).

Цінність рухливих ігор полягає в тому, що вони розвивають рухи дітей, спонукають бути активним, діяльним, міркувати, досягати успіху, зміцнюють нервову систему, поліпшують апетит, розвивають психічні та моральні якості – колективізм, дисциплінованість, сміливість, винахідливість, рішучість, чесність, повагу. Рухливі ігри є чудовим виховним засобом, і успішне проведення їх значною мірою залежить від знань раціональної методики і творчого використання її педагогом. У рухливій грі вдосконалюються якість і швидкість рухових дій, гнучкість рухових навичок, ефективність їх застосування. Цьому сприяє наявність певних чинників у рухливій грі, а саме: самостійне розв’язання рухових завдань із урахуванням ігрової ситуації; відсутність часу для підготовки виконання основного руху; швидке переключення з одного руху на інший; емоційна насиченість; узгодження своїх рухів із діями ведучого та інших дітей.

Талановитий вчений, дитячий лікар і педагог Е.А. Покровський наголошував про необхідність спеціального вивчення рухливих ігор як окремої галузі знань. Він виступав за широке використання їх у практиці фізичного виховання дітей і стверджував, що вони безпосередньо впливають на розвиток організму людини і можуть служити підготовкою до життя. Вчений надавав великого значення фізичному вихованню дітей саме молодшого шкільного віку, його впливу на розумовий розвиток.

Вислови педагога-демократа Н.Ф. Бунакова з питань творчого створення нових рухливих ігор були не тільки передовими для його часу, але й зберегли свою цінність і для нас.

Рухливі ігри, на думку Н.Ф. Бунакова, є педагогічними матеріалами. На основі спостережень за самостійними заняттями дітей можливо, вибравши ту чи іншу гру, побачити чи повністю вона відповідає педагогічним завданням. При необхідності таку гру, взяту із життя, варто змінити, доповнити або скоротити, творчо створити нову, більш досконалішу.

Освітнє значення ігор дуже різноманітне. Систематичне їх застосування значно розширює рухливі можливості дітей, забезпечує повноцінне засвоєння життєво важливих рухів – стрибків, бігу, метання та ін. В ігрових умовах ці рухи удосконалюються і перетворюються в навички, що дає можливість виконувати рухові дії незважаючи на зміну оточуючого середовища. Одночасно вдосконалюються сприймання і реагування – важливі завдання в повсякденному житті, розвивається вміння аналізувати і приймати правильне рішення, що позитивно впливає на формування розумових процесів.

Отже, освітнє значення ігор полягає в тому, що вони: формують рухові вміння і навички із бігу, стрибків, метання; розвивають основні фізичні якості (силу, швидкість, спритність, витривалість, гнучкість); дають основу знань із фізичної культури і спорту, валеології, народознавства, історії рідного краю.

Так, навчаючи учнів стрибкам у висоту з розбігу, крім основних знань із предмета (значення стрибків у житті людини, основні засоби долання високих перешкод, засоби розвитку швидкісно-силових якостей та інші), спираємося на закони фізики, визначаючи найбільш ефективні кути відштовхування, на закони прискорення і прикладання сили. Крім того, що ці знання доповнюють теорію фізичної культури, вони сприяють розширенню кругозору учнів.

З певними математичними поняттями на початковому етапі навчання учнів знайомлять при шикуванні в одну шеренгу (це пряма), в колону по два, по три. Фізична підготовка неможлива без осмисления таких біологічних понять, як дихання, обмін речовин. Це дозволяє, з одного боку, більш глибоко вивчити предмет, а з іншого – виробити стійку звичку до систематичних занять. Життєвий досвід учнів і набуті знання та вміння за даними дисциплінами дозволять здійснювати на уроках фізичної культури взаємозв'язок змісту навчання з іншими предметами, що сприяє формуванню стійкого інтересу до фізичної культури. Деякі рухливі ігри допомагають дитині розширювати та поглиблювати свої уявлення про навколишню дійсність. Виконуючи різні ролі, зображуючи різноманітні дії, діти на практиці використовують свої знання про поведінку тварин, птахів та комах, про явища природи, про засоби пересування, про сучасну техніку.

Нині дидакти намагаються знайти найефективніші засоби навчання для активізації та розвитку в учнів пізнавального інтересу до змісту навчання. У зв'язку з цим багато питань пов'язані з використанням під час уроків цікавого матеріалу. І з них особливе значення приділяється дидактичній грі, оскільки головна особливість дидактичної гри в тому, що навчальні завдання виступають перед дитиною не в явному вигляді, а маскуються. Граючи, дитина не ставить перед собою навчального завдання, але натомість, граючи, вона вчиться. Навчання протікає невимушено. У цієї невимушеності й полягає глибокий зміст дидактичної гри.

Амонашвілі Ш.А. у своїй книжці «До школи – із шестирічного віку» описує досвід навчання шестирічних дітей у школах, і навіть розглядає проблему використання гри під час уроків: «Дидактична гра, може виконати свою виняткову роль посилення складного процесу навчання, розвитку».

О.С. Газман визначив поняття «рухливі дидактичні ігри» як важливий засіб фізичного виховання дітей у дошкільному й особливо у шкільному віці. Вони завжди вимагають від граючих активних рухових дій, вкладених у досягнення умовної мети, обумовленої в правилах.

Рухлива гра з дидактичною спрямованістю, як вважає Н.Ю.Губанова, – це свідома ініціативна діяльність, направлена на досягнення двох цілей: перша умовна ціль, добровільно установлена самими гравцями (досягнення цілі потребує від гравців активних рухових дій, виконання яких залежить від творчості та ініціативності самих гравців: швидко добігти до цілі, швидше кинути в ціль), і друга ціль – паралельно фізичному розвитку вирішення завдань пізнавального характеру (закріплення знань із предметів загальнорозвивального циклу).

В основу методики положені ідеї про всебічний розвиток особистості, оздоровчу спрямованість занять, взаємозв’язок розумової і фізичної діяльності та розвивального навчання. Основні принципи виховання стимулюють запам'ятовування, наприклад, римованого тексту і навпаки: проговорювання в такт рухів прискорює процес формування рухового навику. Концентрація уваги учнів під час рухливих ігор (наприклад: на влучність виконання вправ із м'ячем) стимулює активізацію їх уваги на уроках і сприяє кращому засвоєнню шкільної програми.

Умовою підвищення результативності дидактичних ігор є планомірність їх проведення. Варто добирати цікаві ігри, враховуючи вікові особливості дітей. Включення дидактичних ігор та ігрових завдань (разом з іншими методами та прийомами) у навчально-виховний процес допомагає забезпечити доцільну зміну діяльності дітей, підтримувати інтерес до навчання, зосередити їхню увагу на виконанні пізнавальних дій, уникнути гіподинамії, втоми. Ігрові елементи допомагають приховати дидактичне завдання.

До структурних компонентів дидактичної гри відносять: дидактичне завдання, ігрове завдання, ігровий задум, ігровий початок, ігрові дії, правила гри, підведення підсумків гри. Дидактичне завдання визначається змістом програмового навчального матеріалу і виховною метою. Ігрове завдання вказує на виконання дітьми певних дій у ході гри. Ігровим задумом передбачаються: відтворення уявного сюжету, активні дії з предметами, перевірка дітьми своїх можливостей шляхом змагання, рольове перевтілення, загальна рухова активність. Кожна гра має ігровий початок, коли відбувається поділ на команди, вибір ведучих чи капітанів команд, визначення права першого ходу тощо. Ігровий початок можна організувати за допомогою лічилок – короткого римованого тексту. Ігрові дії взаємопов’язані з ігровим задумом і випливають саме з нього. Ігрові дії є засобом реалізації ігрового задуму. Вони складають сюжет дидактичної гри – практичні зовнішні дії: розглянути, порівняти, пригадати, спостерігати тощо.

Правила дидактичної гри – це умови, які підтримують ігровий задум. Їх невиконання руйнує гру, робить її нецікавою. Правила спрямовують діяльність дітей, забезпечують виконання ними поставленого завдання. Вони допомагають дорослому організувати й керувати грою. Правила організовують, навчають, дисциплінують, формують витримку, терпіння. Виконання правил вимагає чесності, засвоєння способів і культури спілкування, відповідальності, точності. Керівництво грою вимагає такту й майстерності, вміння захопити грою, знайти спосіб підбадьорити, допомогти, підтримати інтерес. Пояснення змісту та правил гри повинно бути коротким, чітким, логічним, зрозумілим. Заключний етап проведення гри – підведення підсумків: визначення переможця, виявлення учасників, які найчіткіше виконували ігрові дії, відзначення найкращих, підбадьорювання усіх учасників. Дорослі повинні виявити оптимістичне ставлення до можливостей дітей та делікатність, формуючи оціночні судження.

При використанні рухливих ігор необхідно усвідомлювати притаманну дітям потребу в самоствердженні, в здійсненні себе як особи, в бажанні стати значущим для інших, у прагненні бути оціненим оточуючими.

Учень повинен усвідомлювати, що в грі він складає слова-речення при ходьбі чи кидає м’яч партнеру, збирає картинку в ігровій естафеті, вирішує завдання з прилетілими чи відлітаючими птахами на спортивному майданчику, – все це робиться для того щоб, не тільки навчити правильно і гарно ходити, бігати, стрибати, кидати мяч, але і для того, щоб навчитися складанню і відніманню, класифікації предметів, складанню доповіді та ін.

З урахуванням попереднього аналізу виокремимо декілька правил використання рухливих ігор на уроках фізичної культури з молодшими школярами.

1. Під час гри вчитель має створювати атмосферу довіри, впевненості у власних силах і досяжності поставленої мети. Запорукою ж цього є доброзичливість, тактовність учителя, заохочення та схвалення дій учнів.

2. Будь-яка гра, запропонована вчителем, мусить бути добре продумана й добре підготовлена. При необхідністі спрощення гри не потрібно відмовлятися від наочності.

3. Учитель має бути дуже уважним до того наскільки учні підготовлені до гри, особливо до творчих ігор, де учням надається самостійність.

4.У процесі ігор учитель має поступово виховувати провідних фахівців із числа лідерів, а в простих іграх пропонувати роль ведучого по черзі різним учням.

5. Не варто привчати дітей до того, щоб на кожному уроці вони чекали нових ігор чи казкових героїв. Необхідний послідовний перехід від уроків, насичених ігровими ситуаціями, до уроків, де гра є заохоченням до праці на уроці чи використовується для активізації уваги: веселі жарти-хвилинки, ігри-мандрівники в країну чисел та країну знань.

6. Перед, між і після ігор проводити бесіди, пам’ятаючи про фізкультурну освіту учнів.

7. Продумувати різні варіанти ігор та естафет.

8. Проводити різні види і типи уроків із застосуванням ігор, а саме: урок-гра, урок-змагання, урок-конкурс, урок-свято («Веселі старти», «Козацькі забави»), уроки-екскурсії.

9. Оголошувати, пояснювати учням значення ігор й естафет для підвищення фізичної підготовки й активного відпочинку вдома.

Наведемо також декілька прикладів використання рухливої гри у навчанні молодших школярів за межами уроків фізичного виховання.

На уроках пізнання навколишнього світу застосовувати ігри: «Білки, оріхи, шишки» (див. розділ № 2), «День і ніч» (див. у практичному занятті № 4), «**Земля, вода, вогонь, повітря».** (Діти стають у коло, в середині кола стає ведучий. Він кидає м'яч кому-небудь із гравців, промовляючи при цьому одне із слів: земля, вода, вогонь, повітря. Якщо названо слово «земля!», той, хто спіймав м'яч, повинен швидко назвати будь-яку домашню або дику тварину; на слово «вода!» – назву будь-якої риби; на слово «вогонь!» – повернутися кругом, махаючи руками (інший варіант гри дивись у практичному занятті № 4).

На уроках з математики використовувати ігри, які направлені на практичне засвоєння математичних знань і виконання простих видів аналізу і синтезу рухового аспекту рухової гри з дидактичною спрямованістю, що стимулює закріплення математичного матеріалу, який можливо представлений як більшість предметів з їх різноманітними якостями, як круги Ейлєра у вигляді кругів, кілець або намальованих кругів та ін. Використання ігрової форми при роботі з математичним матеріалом призводить до того, що діти на фоні позитивних емоцій та радощів рухів поступово розуміють значущість логічних відносин без заучування будь-яких правил і визначень. Наприклад, ігри «Не скажу!», «З листком календаря», «Скільки разів без одного?». При вивченні теми «година» використовувати гру «Годинники». Вона навчає дітей правильно організовувати свій час. Гра «Дзвінок на урок» дозволяє формувати дисципліну, зібраність та учнівську відповідальність. З метою розвитку мови й активізації мовленнєвого запасу молодшого школяра на уроках рідної мови необхідно використовувати народні ігри.

Використання ігор та естафет під час проведення різноманітних шкільних заходів. Наприклад: **естафета для 1-4 класів (складання асоціацій до слів).** На картках рівних, за кількістю числа команд, у стовпчик написані слова, до яких потрібно придумати і написати асоціації. Кількість завдань на картках повинно бути більшим ніж кількість учасників у кожній команді. За час естафети кожен учасник повинен виконати завдання по 2-3 рази, тобто до повного використання слів на карточках. Приклад: сонце – небо, пісок – пустеля, м'яч – гра.

**Гра на увагу (закріплення знань частин мови).** Учні стають у шеренгу. Вчитель голосно називає і виконує різноманітні вправи. Назвавши слово, відносне до іменника, гравці повинні виконати вправу разом з учителем (присісти, нахилитись). Якщо сказане слово відноситься до іншої частини мови, то гравці стоять.

**Гра «Дожени – втечи» (закріплення знань частин мови).** Учасники діляться на дві команди і шикуються на центральній лінії спортивного залу на відстані 3 м один від одного. На протилежних кінцях залу крейдою проводять лінії – «будинки». Одну команду називають «іменником», іншу – «прикметником». Учитель говорить слова, які відносяться до іменника або прикметника. Команда, до назви якої відноситься сказане слово, намагається наздогнати гравців протилежної команди, а інші намагаються втекти у свій «будинок». Гравці, яких наздогнали, стають у команду суперника.

Уроки фізичної культури стануть цікавими, веселими й пізнавальними, якщо застосовувати різні види і типи уроків. Це урок-гра, урок-змагання, урок-конкурс, урок-казка, урок-концерт, на яких успішно вирішуються оздоровчі, освітні, виховні та розвивальні завдання, комплексно здійснюється фізичне, моральне, інтелектуальне, трудове, естетичне, екологічне, валеологічне, правове та економічне виховання.

О. Кругляк визначила три умови ефективності процесу навчання молодших школярів:

По-перше – дидактичний матеріал, застосований у процесі навчання молодших школярів на уроках фізичної культури, повинен носити варіативний характер, що дозволяє застосовувати його в різноманітних організаційних формах.

По-друге – процес навчання повинен будуватися з розрахунком на рівні формування пізнавального інтересу, який є одним із найсуттєвіших стимулів набуття знань, розширення кругозору школярів.

По-третє – велику роль у набутті та розвитку інтересу до навчання, відіграє освіченість вчителя, якість викладання, загальний рівень педагогічної грамотності, спеціальна підготовка, що дозволяє успішно вирішувати проблеми фізичного виховання сучасного школяра.

Рухливі ігри з дидактичною спрямованістю можна використовувати як на етапах повторення і закріплення, так і на етапах вивчення нового матеріалу. Вони мають повною мірою вирішувати як освітні завдання уроку, так і знімати розумове та психічне напруження, задовольняти притаманну для молодших учнів потребу в руховій активності.

1. ***Рухливі та українські народні ігри дидактичної спрямованості***

🗝 Дидактичні ігри – це ігри розумової спрямованості, які потребують застосування раніше набутих знань, умінь, активної мисленнєвої діяльності, кмітливості. Народні дидактичні ігри вчать дитину ненав'язливо, легко, захоплюють змістом так, що вона навіть не помічає, як навчається. У скарбниці народної дидактики є ігри для будь-якого віку. Наприклад, для найменших дітей: «Кую-кую чобіток», «Гу-ту-ту, варю кашу круту», «Сорока–ворона»; для старших: «Чорне та біле», «Краска», «Дід Макар», «Фанти», «Бирка», «Кури» та ін.

Українська народна гра **«Фарби»**

*Мета*: Закріплення знань дітей про кольори.

*Хід гри*: Грають 10-20 дітей. Обирають «мамку», «бога» і «чорта». «Бог» і «чорт» відходять убік, а «мамка» пошепки кожному визначає фарбу, щоб інші не чули.

- Ти будеш червона! Ти - синя. Ти - чорна. Ти - жовтогаряча. Ти - бурякова.

 - Я буду червоним яблучком! - просить хтось.

 - Будь.

 - Я буду золотим колоском.

 - Будь.

 - Я буду голубою хустинкою...

Коли всі фарби визначено, до гравців підходять «бог» і «чорт».

 - Дзінь-дзінь!

 - Хто прийшов?

 - Бог.

 - По що?

 - По фарбу.

 - По яку?

 - По зелену.

 - Вибирай собі.

 - Оця!

 - Бери.

 «Бог» бере «фарбу» й відводить убік. Знову підходить.

 - Дзінь-дзінь!

 - Хто прийшов?

 - Бог.

 - По що?

 - По фарбу.

 - По яку?

 - По червону.

 - Вибирай собі.

 - Оця!

 - Ні. Не вгадав.

Тоді підходить «чорт».

 - Бом-бом.

 - Хто прийшов?

 - Чорт із горбом.

 - По що?

 - По фарбу.

 - По яку?

 - По синю.

 - Вибирай собі.

 - Оця.

 - Бери.

 «Чорт» відводить «фарбу» вбік, потім повертається напитувати фарбу іншого кольору. Якщо такої немає, то надходить черга «бога» вгадувати фарбу, він підходить до гравців і починає діалог і т.д.

Буває, що загадують такі фарби, що яку не спитай, такої все одно немає. «Бог» і «чорт» сердяться, і тоді за згодою всіх «мамка» називає фарби: глиняна, залізна, земляна, зелений горіх, жовтий горіх, чорна рожа, золотий черевичок, срібна рибка, червона хустина, біла зірка, солодка морква, дрібна рута... І вже тоді залишається вгадати, хто саме. Коли виберуть усі «фарби», беруть цурку (міцну палку), «бог» і «чорт» хапаються за обидва її кінці, а «фарби» вишиковуються за ними, взявши попід руки гравця, що стоїть спереду; «мамка» стає туди, де менше «фарб», і починається перетягування. Хто перетягне, той і переможець.

Українська народна гра **«Дідусь Макар»**

*Мета*: розвиток розумових здібностей.

*Хід гри*: Одного із учасників гри обирають на роль дідуся Макара. Він повинен вгадати, чим займалися інші гравці. Діти відходять від нього вбік, загадують яку-небудь роботу чи заняття: шити, рвати ягоди, танцювати і т.д. Потім підходять до «дідуся» і кажуть:

- Здрастуй, дідусю Макаре!

- Здрастуйте, милі діти. Де були, що робили?
Діти відповідають:

- На городі (або в садку чи в кімнаті).

І показують за допомогою рухів, що вони робили. Якщо «дідусь» вгадає, всі тікають, а він їх ловить і кого спіймає, той стає «дідусем». А коли не вгадає, діти зізнаються, чим займалися, і також кидаються врозтіч, а «дідусь» їх ловить.

Українська народна гра **«Білки, жолуді, горіхи»**

*Мета*: розвивати кмітливість, здатність швидко мислити.

*Хід гри*: Дітей розподіляють на трійки. Вони беруться за руки і утворюють кола на всій площі майданчика. Кожний гравець у колі отримує одну з назв - «білка», «жолудь», «горіх». Обирають ведучого. На виклик вчителя «Горіхи!», «Білки!» або «Жолуді!» діти швидко міняються місцями в різних колах, а ведучий намагається зайняти місце в одній із трійок, дістаючи назву гравця, який вибув. Учасник, який залишився без місця, стає ведучим. Перемагають гравці, які жодного разу не були у ролі ведучого. Мінятися місцями в трійках можуть тільки ті гравці, яких назве вчитель.

Українська народна гра **«Птахи»**

*Мета*: закріплювати знання дітей про назви птахів.

*Хід гри*: діти шляхом жеребкування обирають ведучого і «яструба», решта учасників – «птахи». Ведучий потай від «яструба» дає назву кожній пташці: «зозуля», «ластівка», «ворона» і т.д. Прилітає «яструб». Між ним і ведучим відбувається діалог:

* Ти за ким прилетів?
* За пташкою.
* За якою?

– За зозулею (вороною, горобцем..).

«Зозуля» вибігає з гурту, а «яструб» намагається впіймати її. Якщо ж «яструб» назвав пташку, якої немає серед учасників гри, ведучий проганяє його. Гра триває доти, доки «яструб» не переловить усіх пташок.

1. ***Ігровий тренінг для розвитку уваги молодших школярів***

Гра **«Годинник»**

У грі беруть участь 13 дітей (один із них ведучий). Діти утворюють коло.

Ведучий пропонує їм зображати циферблат великого годинника, для цього кожен учасник гри стає біля пев­ної години. Домовляються про те, де буде 12 годин, (один із учасників гри розташовується в центрі, він повинен називати час). Ведучий пояснює гравцям, що учасник, який стоїть там, де повинна знаходитись годинна стрілка в цей час, повинен один раз плеснути в долоні, а учасник, який стоїть там, де знаходитиметься хвилинна стрілка, повинен двічі плеснути в долоні. Той, хто помилиться, стає в центр кола і починає називати час.

Гра «**Алфавіт»**

Діти розташовуються в колі. Між дітьми розподіляють­ся букви алфавіту. Чим менше учасників, тим більше букв алфавіту випадає кожному. Далі ведучий диктує будь-яку фразу. А діти, як на друкарській машинці, повинні нібито «роздрукувати» цю фразу. Друк потрібної букви позначається плеском в долоні того учасника гри, за яким ця буква закріплена. Той, хто помилиться, стає ведучим.

Таким чином можна «роздрукувати» декілька найрізно­манітніших фраз. Той з дітей, хто жодного разу не був ведучим, є найуважнішим.

Гра **«Навпаки»**

Діти сидять в колі. Ведучий показує які-небудь рухи, а діти повинні робити навпаки. Якщо ведучий піднімає руки вгору, діти повинні їх опустити. Якщо ведучий стисне кулаки, то діти повинні розігнути свої. Той, хто помилиться, стає ведучим.

Гра «**Хто уважний і спостережливий?»**

Один із гравців стає ведучим. Він має запам'ятати пози гравців, їхній одяг, після чого закриває очі. В цей час гравці повинні зробити 5 змін у своїх позах та одязі (мається на увазі не в кожного гравця 5 змін, а всього 5). Після цього ведучий відкриває очі. Його завдання - повернути всіх у попереднє положення. Якщо ведучий знайде всі 5 змін, це значить, що він володіє гарною спостережливістю і високим рівнем уваги. Кожен гравець має спробувати себе в ролі ведучого.

Гра **«Граймо в лічилки»**

Учасники гри розділяються на пари та стають один напроти одного. За командою ведучого кожна пара починає лічи­ти від 1 до 100, причому один партнер вимовляє непарні числа, а інший - парні. Поруч стоять такі самі учасники гри, і вони також лічать до 100. У такій обстановці виконувати поставлене завдання важко. Але учасники гри щосили намагаються не збитися. Перемагає та пара, яка швидше полічить до 100.

Гра **«Вітер і флюгери»**

*Мета*: розвиває вміння орієнтуватися за сторонами світу.

*Хід гри*: Спершу вчитель з'ясовує, чи знають учні, де північ, південь, захід і схід, а потім пропонує їм гру.

Вчитель – «вітер», учні – «флюгери». Коли вчитель каже: «Вітер дме з півдня», – «флюгери» повертаються на південь і витягують руки вперед (долоні з'єднують разом). Коли вчитель мовить: «Вітер дме зі сходу», – «флюгери» повертаються на схід. Якщо вчитель каже: «Буря», – «флюгери» обертаються на місці. На слові «штиль» усі завмирають.

Гру проводять у швидкому темпі. Переможцем стає той, хто припуститься найменшої кількості помилок.

Гра **«Я знаю»**

*Мета*: сприяти розвитку уяви та вміння конкретизувати назви й поняття.

*Інвентар*: м’яч.

*Ігрове завдання*: назвати 5 (7, 10) рослин, щоразу відбиваючи рукою м’яч від підлоги.

*Хід гри*: перемагає той, хто безпомилково виконає завдання.

*Методичні рекомендації*: кількість слів можна не обмежувати, тоді учень називає їх якомога більше. Можна використовувати різні поняття, наприклад: фрукти, овочі, ягоди, напої, одяг, взуття, марки автомобілів, птахів, звірів, квіти, імена хлопчиків чи дівчаток, професії. Якщо учні добре виконують ці завдання, їх можна дещо ускладнити, запропонувавши їм відповісти на деякі питання, як-от: Якою буває погода? Які ти знаєш свята? Назви все, що літає. Назви все, що біле. Назви все, що має круглу (трикутну, квадратну, овальну тощо) форму. Назви все, що солодке.

Гра **«Хто раніше пройде»**

*Мета*: тренувати пам'ять, розвивати спостережливість.

У грі можуть брати участь 5-6 учнів, усі інші спостерігають за її перебігом. Гравці стають вздовж стартової лінії. Ведучий пропонує кожному пригадати якнайбільше назв дерев і кущів.

*Хід гри*: кожен із учасників, рухаючись по черзі вперед від лінії старту, повинен з кожним кроком голосно вимовляти назву дерева або куща. Зупинятися не можна. Якщо учасник гри, зробивши крок, не назве дерева чи куща, він має зупинитися і присісти. Тоді у гру вступає інший учасник. Перемагає той, хто пройде далі.

**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. – Режим доступу: – <http://ebooks.znu.edu.ua/files/metodychky/2012/09/0026551.doc>
2. Гальченко Л.В. Рухливі і національні ігри з методикою викладання : навч.-метод. пос. для студ. освітньо-кваліф. рівня "бакалавр" напр. підгот. "Фізичне виховання", "Здоров'я людини", "Спорт". у 2 ч. Ч. 2. / уклад. Л.В. Гальченко. – Запоріжжя : ЗНУ, 2013. – 116 с. – Режим доступу: <http://ebooks.znu.edu.ua/files/metodychky/2013/04/0029926.doc>
3. Гальченко Л.В. Особливості використання рухливих ігор та естафет дидактичної спрямованості при навчанні молодших школярів / Л.В. Гальченко, О.Є. Бессарабова, Н.В.Куцевол // Вісник Запорізького нац. ун-ту. – Запоріжжя : ЗНУ, 2013 (1). – № 2. – С. 24-32. – (Серія: Фізичне виховання та спорт).