**Формирование двигательных навыков дошкольников средствами подвижных игр.**

*МБОУ «Начальная школа - детский сад №26 «Акварель», город Белгород*

*Инструктор по физической культуре*

*Макаренко А.Н.*

Полноценное физическое развитие дошкольников – это прежде всего своевременное формирование двигательных навыков и умений, развитие интересов к различным, доступным ребенку видам движений, воспитание положительных нравственно-волевых черт личности. Физическая культура должна быть «действенным средством всестороннего гармоничного развития личности». Успешное решение этой задачи возможно лишь при комплексном использовании средств физического воспитания: природных факторов, гигиенических мероприятий, физических упражнений.

В данной статье предложено ряд подвижных игр, которые можно использовать как на занятиях по физической культуре, так и на прогулке. В подвижных играх дети активно могут использовать уже усвоенные навыки основных движений.

Подвижные игры должны подбираться руководствуясь возрастными особенностями детей. Конечно, в дошкольном возрасте по развитию двигательных навыков не может в ряде случаев носить характер глубокого изучения техники движения.

Выбирая для детей игру, педагог должен не только ставить задачи двигательного характера - закрепить навык того или иного движения, но и обязательно развивать чувство товарищества, взаимопомощи. В этом плане интересны игры: «Дай руку», «Горелки», «Палочка-выручалочка».

Среди игр для детей седьмого года жизни преобладают бессюжетные, и это вполне закономерно. Детей этого возраста интересуют не образ («кошка», «мышка»), не само движение, соответствующие данному образу, например подкрадывающиеся шаги кошки, а результат этого движения - поймать мышку благодаря быстроте и ловкости движения.

Движения в играх становятся более сложными: меньше игр с бегом в одном направлении, а в те игры, где бег имеется, вводятся различные усложнения (два ловящих в игре «Два Мороза»; бег двух групп навстречу друг другу в игре «Перебежки»). Преобладают игры с бегом врассыпную (всевозможные «Ловишки», «Хитрая лиса»), появляется больше игр с преодолением препятствий («Волк во рву», «Кто первый добежит до флажка?»). Характерно для игр детей этого возраста остается наличие двух сторон (но не команд), интересы которых противоположны : например, в игре «Два Мороза» одна сторона «морозы» - заинтересована «заморозить» как можно больше детей; другая сторона – «дети» избежать «замараживания».

Большое воспитательное значение имеет правильная организация условий для игры. Сюда относится расчерчивание границ для игры, проверка расстояния между препятствиями, раздача пособий силами участников игры. Обычно для этого педагог назначает одного-двух дежурных, которых надо менять ежедневно чтобы каждый ребенок научился выполнять обязанности дежурного.

Педагог придумывает обьяснение игры, правила. Они должны быть краткими, ясными, эмоциональными. При обьяснении содержания игры избегать ненужных деталей, выделять правила (в некоторых случаях можно предложить кому-либо повторить правила). Затем воспитатель распределяет роли и указывает расположение играющих. При проведении знакомой игры знакомой игры нет необходимости каждый раз повторять ее содержание, но правила игры обязательно повторяет дежурный ребенок. Желательно правила игры повторил ребенок, часто нарушающий их.

**Игры с бегом.**

**«Жмурки с колокольчиком»**

Дети встают по кругу, берутся за руки. В центре круга - двое играющих. Одному завязывают глаза – это жмурка, другому дают колокольчик. Ребенок с колокольчиком по сигналу педагога начинает бегать по кругу и звонить, а жмурка его ловит. Когда жмурка поймает бегающего с колокольчиком, игра возобновляется с новыми водящими.

Мы идем,идем,идем,

Колокольчик не берем.

Жмурка, жмурка, ты беги,

Колокольчик догони.

На последние слова один из детей по указанию педагога неслышно подходит к жмурке, берет колокольчик, звонит и убегает. Жмурка старается поймать позвонившего.

**«Успей выбежать»**

Дети образуют круг. В середине круга выходят 7-8 детей. Стоящие по кругу поворачиваются в правую и левую сторону и, держась за руки, бегут по кругу. Стоящие в середине хлопают им в ладоши. По сигналу «Стой!» дети быстро останавливаются и поднимают вверх сцепленные руки. Педагог быстро считает до трех. За это время дети, стоящие в середине, должны успеть выбежать из круга. После счета «три» дети быстро опускают руки. При повторении игры в середину встают другие дети.

**«Ключи»**

Играющие встают в кружки, начерченные на площадке в любом порядке, но не более 2-3 м. один от другого. Выбирается один водящий. Он подходит к одному из играющих и спрашивает: «Где ключи?» Тот отвечает: «Пойди к Сереже (называет имя одного из детей), постучи!». Во время этого разговора другие стараются поменяться местами. Водящий должен быстро занять кружок, свободный во время перебежки. Если водящий долго не сумеет занять кружок, он может крикнуть: «Нашел ключи!» Тогда все должны меняться местами. В это время водящий легко займет чей-нибудь кружок. Ребенок, оставшийся без места, становится водящим.

**Игры с прыжками**

**«С кочки на кочку»**

В середине площадки проводятся две параллельные линии на расстоянии 4-5м. одна от другой, это - «болото». Педагог распределяет детей на звенья, вызывает по одному ребенку от каждого звена и предлагает им встать на линию (берег). Перед каждым ребенком по направлению к противоположной линии на болоте чертятся кружки (кочки) диаметром 25-30 см, на расстоянии 10,20,30 см один от другого. Педагог предлагает перебраться на противоположную сторону болота, прыгая с кочки на кочку. Прыгать надо на середину кочки, наступивший на край кочки считается «промочившим ноги» и выходит из игры. Выигрывает тот, кто первый достиг противоположной стороны. В конце игры подсчитывается количество очков у каждого звена. Звено, получившие большее количество очков, считается победителем.

**«Будь ловким»**

Дети стоят лицом в круг, у ног каждого ребенка мешочек с песком. Водящий в центре круга. По сигналу педагога дети прыгают в круг и обратно через мешочки, отталкиваясь двумя ногами; водящий старается запятнать детей, пока они не успели выпрыгнуть из круга. Тот из играющих, до кого дотронулся водящий. Считается проигравшим( но продолжает участвовать в игре). Через 30-40 с. педагог останавливает игру и считает проигравших. Затем выбирается новый водящий из тех детей, кого ни разу не коснулся предыдущий водящий.

Правила игры: мешочек нельзя перешагивать. При проведении игры педагог следит чтобы дети не стояли на месте, а прыгали.

**Игры с построением и перестроением.**

**«Река и ров»**

Дети строятся на середине площадки (комнаты) в колонну по одному. Справа от колонны-ров, слева - река. Через реку надо переплыть (идти, имитируя руками движения пловца), через ров – перепрыгнуть. По сигналу педагога «Ров – справа!» дети поворачиваются направо и прыгают вперед. Тот, кто прыгнул в другую сторону, считается упавшим в реку, ему помогают выбраться, подавая руку. Затем все возвращаются к начальному построению. По сигналу «Река - слева!» дети поворачиваются налево и «плывут на другой берег». Тот, кто ошибся, попал в ров, ему подают руку, и он возвращается к товарищам.

Чтобы не перегружать детей, подбираются игры по принципу общепринятой физической нагрузки.

1.Игры, активизирующие детей, повышающие общий жизненный тонус.

2.Игры, во время которых развиваются отдельные группы мышц.

3. Игры, совершенствующие навыки движений.

4. Игры, успокаивающие дыхание и работу сердца ребенка.

Правильно организованы игры способствуют не только развития двигательных навыков, но и способствуют сплочение детского коллектива и эмоциональный настрой детей.