

Сибирский федеральный университет
Институт физической культуры, спорта и туризма
Кафедра Теории и методики спортивных дисциплин

ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА: «ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ»

Курс лекций

Красноярск 2015



Лекция 4

ПОДГОТОВКА К ПРОВЕДЕНИЮ ИГРЫ

Выбор игры

Выбор игры в первую очередь зависит от *общих задач урока*, при постановке которых основными критериями являются:

- возрастные особенности детей,
- развитие детей,
- физическая подготовленность,
- количество занимающихся.



Выбор игры

При выборе игры необходимо учитывать *форму занятий* (урок, перемена, праздник, прогулка). Урок и перемена ограничены по времени; задачи и содержание игр на перемене иные, чем на уроке; на празднике используются в основном массовые игры и аттракционы, в которых могут принимать участие дети разного возраста и разной физической подготовленности.



Выбор игры

Выбор игры напрямую зависит от *места ее проведения.*

В небольшом узком зале или коридоре проводятся игры с линейным построением, игры, в которых участвуют по очереди. В большом спортивном зале или на площадке хорошо проводить игры с бегом в рассыпную, с метанием больших и малых мячей, с элементами спортивных игр.



Выбор игры

При организации игр на улице надо учитывать *состояние погоды* (особенно зимой). Если температура воздуха низкая, выбирается игра с активными действиями участников. Нельзя использовать игры, в которых приходится долго стоять, ожидая своей очереди. Малоподвижные игры, в которых участники выполняют игровое задание поочередно, хороши в жаркую погоду.

Наличие пособий и инвентаря также влияет на выбор игры. Из-за отсутствия соответствующего инвентаря или при неудачной его замене игра может не состояться.



Роль руководителя

Одна из наиболее важных задач руководителя – суметь войти в детский коллектив, включиться в сферу игровых действий. Иногда руководитель может непосредственно играть с ребятами (кроме игр с элементами соревнований). Это делается в тех случаях, когда надо показать отличный образец умения играть. Принимая участие в игре, он не только поднимает интерес у играющих, но и показывает им, как лучше использовать отдельные приемы, определенные тактические комбинации. Если руководитель замечает, что игра неинтересна участникам, он должен выяснить причину этого: возможно, она очень проста или, наоборот, сложна. В этих случаях надо менять правила (усложнять или упрощать), в крайнем случае – сокращать продолжительность игры.



Роль руководителя

Заранее, до проведения игры, руководитель учитывает наиболее опасные ее моменты (перепрыгивание через сложное препятствие, спрыгивание вниз с высоты, бег около снарядов, стены), во время игры он должен быть готов к страховке. Помогать руководителю могут дети, не участвующие в игре. В играх не должны присутствовать отрицательные эмоции, надо, чтобы игры положительно влияли на нервную систему, самочувствие и поведение занимающихся. Для этого необходимо избегать проявления в играх обиды, озлобления или страха, способствующих воспитанию нежелательных качеств.



Роль руководителя

Играющих надо приучать к тому, чтобы они привыкали помогать друг другу лучше выполнять отдельные приемы, а при встречах с «противником» – не допускать грубостей даже в самые острые моменты состязания. Если выбрана командная игра, надо побуждать каждую команду вести игру наступательно, постоянно согласуя действия по выполнению поставленной тактической задачи. При непрерывности атакующих действий играющие должны уметь без промедления прибегать к новым маневрам в случаях неудачи или ослабления наступления.



Роль руководителя

В подвижных играх с разделением на команды, в которых роли играющих могут быть различны (одни – в защите, другие – в нападении), при повторных занятиях полезно менять обязанности игроков. Для слишком возбудимых подвижная игра, богатая эмоциональным содержанием, может служить слишком сильным раздражителем: приводить к повышению возбудимости, затруднению дифференцировки и, следовательно, к понижению ясности, быстроты мысли, четкости, правильности действий. Наоборот, малоподвижные, инертные игроки в условиях игры, возбуждающей их эмоции, становятся способными к наиболее целесообразным, ловким, быстрым действиям.



Роль руководителя

Руководитель должен приучать детей к дисциплинированному поведению во время игры.

Очень часто дисциплину нарушают несдержанные игроки. Чтобы избежать этого, можно поручить им ответственные роли водящего, судьи, а в некоторых случаях, наоборот, отстранить от игры.

Правильное объяснение игры в значительной мере влияет на ее успех. Прежде чем начать игру, руководитель обязан ясно представить себе ее содержание, предварительно проанализировать ее и только после этого приступать к объяснению.



Роль руководителя

Рассказ должен быть кратким: затянутое объяснение может помешать восприятию игры. Исключение составляют игры в младших классах, которые можно объяснить в сказочной, увлекательной форме. Рассказ должен быть логичным, последовательным.

Любую игру следует объяснять примерно по такой схеме:

- 1) название игры (можно сказать, с какой целью игра проводится);
- 2) роли играющих и их расположение на площадке;
- 3) содержание игры;
- 4) правила игры;



Роль руководителя

Заканчивается объяснение игры ответами на вопросы играющих. Отвечать следует громко, обращаясь при этом ко всем. Рассказывая о ходе игры, руководитель коснется правил, но в конце рассказа необходимо еще раз заострить на них внимание, чтобы дети лучше их запомнили. Рассказ не должен быть монотонным, желательно выделять голосом важные игровые моменты. В рассказе не следует употреблять сложных терминов, а новые понятия необходимо объяснять. Если содержание игры позволяет использовать метод сочетания показа с рассказом, то его обязательно надо



Построение играющих при объяснении игры

Построение учащихся во время объяснения игры не должно быть случайным. Оно *зависит:*

от вида игры,

- от подготовленности играющих,
- от их организованности и умения слушать,
- от общей дисциплины в группе,
- от того, развит ли у учащихся интерес к играм.

Участников нужно разместить таким образом, чтобы все играющие видели руководителя и слышали его рассказ. Лучше всего построить играющих в исходное положение, из которого они начнут игру. При



Построение играющих при объяснении игры

Виды построений для объяснения игры:

- Для сюжетной игры строить учащихся полукругом или двумя кругами.
- Если игра проводится в круге, то объяснение происходит в том же круговом построении. Руководитель занимает место не в центре, а в ряду играющих или, при большом количестве играющих, немного впереди них.
- Если играющие разделены на две команды и построены одна напротив другой на большом расстоянии, то для объяснения надо сблизить команды, а затем дать команду отойти к границам «домов». Руководитель становится между играющими в середине площадки у боковой границы и обращается то к одной, то к другой команде.
- Если игра начинается с движения в рассыпную, строить играющих в шеренгу, когда их немного, или сгруппировать возле себя, но так, чтобы все хорошо видели и слышали руководителя.



Распределение на команды

Способы распределения на команды:

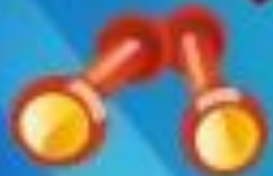
1. По усмотрению руководителя. Применяется в случаях, когда нужно составить равные по силам команды. Такой способ чаще всего применяют при проведении сложных подвижных игр в старших классах. Активного участия в составлении команд играющие не принимают.
2. Построение учащихся в шеренгу и расчете на первый – второй; первые номера составят одну команду, вторые – другую. Таким же способом составляют и несколько команд. Подобное быстрое распределение целесообразно для урока, так как он ограничен по времени, однако его недостаток в том, что команды не всегда получаются равными по силам.
3. Путем фигурной маршировки или расчета движущейся колонны. В каждом ряду должно быть столько человек, сколько команд требуется для игры. Для этого способа также не нужно много времени, однако состав команд при этом бывает случайным и



Распределение на команды

4. Способ разделения команд по сговору. Дети выбирают капитанов, разделившись на пары (примерно равные по силам), сговариваются, кто кем будет, а капитаны выбирают их по названиям. При таком разделении команды почти всегда равны по силам. Недостаток: в невозможности применения на уроках – он занимает много времени.

5. По назначению капитанов. Игроки выбирают двух капитанов, которые, в свою очередь, набирают игроков в свою команду. Это быстрый способ, и команды бывают в основном равны по силам. Отрицательная сторона: слабых игроков капитаны берут неохотно, что часто приводит к обидам и ссорам среди играющих. Чтобы избежать неприятных ситуаций, рекомендуется не доводить выбор до конца и разделить оставшихся путем расчета. Способ по назначению капитанов следует применять только в играх с учащимися старшего школьного возраста, которые смогут правильно оценить силы игроков.



Выбор капитанов, водящих и помощников

Обычно сначала составляют команды и лишь после этого назначают капитанов. В случае разделения на команды путем выбора или сговора капитанов выбирают заранее.

В постоянных командах капитаны периодически переизбираются.

Способы выделения капитанов (водящих):

1. По назначению руководителя.

Руководитель назначает водящего, учитывая его роль в игре. Преимущество этого способа состоит в том, что быстро выбирается наиболее подходящий игрок. Но при таком способе подавляется инициатива играющих. Назначается водящий в том случае, когда дети не знакомы друг с другом, у руководителя мало времени или надо назначить водящим намеченного участника с воспитательной целью. При назначении водящего руководитель должен кратко объяснить свой выбор, чтобы участники не заподозрили его в пристрастном отношении к отдельным игрокам



Выбор капитанов, водящих и помощников

2. По жребию.

Жребий может быть произведен путем расчета, метания и другими способами.

3. По выбору играющих.

Этот способ хорош в педагогическом отношении, он позволяет выявить коллективное желание детей, которые обычно выбирают наиболее достойных водящих. Однако в игре с малоорганизованными детьми этот способ применить трудно, так как водящих часто выбирают не по заслугам, а под нажимом более сильных, настойчивых детей.

Руководитель может порекомендовать детям выбрать тех, кто лучше бегают, прыгает, попадает в цель и т.п.

4. По очередности. Чтобы каждый участник побывал в данной роли. Это содействует воспитанию организаторских навыков и активности.



Выбор капитанов, водящих и помощников

5. По результатам предыдущих игр. Водящим становится игрок, оказавшийся в предыдущей игре наиболее ловким, быстрым и т.д. Об этом надо сообщить участникам заранее, чтобы они стремились проявлять в играх необходимые качества. Отрицательной стороной этого способа является то, что в роли водящего не смогут быть слабые и менее ловкие дети.

Вышеперечисленные способы выбора водящих (или капитана) чередуются в зависимости от поставленной задачи, условий занятий, характера игры, количества играющих и их настроения.



Выбор капитанов, водящих и помощников

Для каждой игры руководитель выбирает помощников, которые следят за соблюдением правил, учитывают результаты игры, а также раздают и расставляют инвентарь. Желательно, чтобы в роли помощников в течение учебного года побывали все учащиеся, поскольку они – будущие организаторы игры.

Число помощников зависит от сложности правил и организации игры, количества играющих и размеров площадки, помещения. О назначении помощников руководитель объявляет всем играющим.

В зависимости от сложности игры и задач, решаемых в процессе занятий, помощников выделяют до построения играющих или после объявления игры и выбора водящих. Если намечена игра, требующая силы и выносливости, руководитель может заранее назначить физически слабых детей на роль помощников. Для игр на местности помощники выделяются заблаговременно, чтобы они могли совместно с руководителем подготовиться к предстоящей игре. Для командных игр помощников можно выделить после объяснения игры.

