**Подвижные игры для младших школьников.**

Игра может быть средством самопознания, развлечения, отдыха, средством физического и общего воспитания. Игра – очень эмоциональная деятельность, поэтому она представляет большую ценность в воспитательной работе. Среди широкого разнообразия игр в формировании разносторонне развитой личности ребенка подвижным играм отводится важнейшее место.

Значение подвижных игр велико: они являются одновременно и средством и методом воспитания ребенка. Подвижная игра как средство и как метод характеризуется разнообразием воздействия на ребенка за счет физических упражнений, включаемых в игру в виде двигательных заданий.

В подвижных играх развиваются и совершенствуются разнообразные движения в соответствии со всеми их характеристиками, направляются особенности поведения детей и проявления необходимых физических и нравственных качеств.

В подвижных играх ребенку приходится самому решать, как действовать, чтобы достигнуть цели. Быстрая и порой неожиданная смена условий заставляет искать все новые и новые пути решения возникающих задач.

Все это способствует развитию самостоятельности, активности, инициативы, творчества, сообразительности.

Большое значение имеют подвижные игры для нравственного воспитания. Дети учатся действовать в коллективе, подчиняться общим требованиям.

Подвижная игра носит коллективный характер. Мнение сверстников, как известно, оказывает большое влияние на поведение каждого игрока.

Соревновательный характер коллективных подвижных игр также может активизировать действия игроков, вызывать проявление решительности, мужества и упорства для достижения цели.

Игра оказывает большое воздействие на формирование личности: это такая сознательная деятельность, в которой проявляется и развивается умение анализировать, сопоставлять, обобщать и делать выводы.

Быстрая смена обстановки в процессе игры приучает ребенка целесообразно использовать известные ему движения в соответствии с той или иной ситуацией, обеспечивая их совершенствование. Физические качества - быстрота реакции, ловкость, глазомер, равновесие, навыки пространственной ориентировки и др. проявляются естественно. Все это положительно сказывается на совершенствовании двигательных навыков.

Таким образом, подвижные игры, создавая атмосферу радости, делают наиболее эффективным комплексное решение оздоровительных, образовательных и воспитательных задач. Активные движения, обусловленные содержанием игры, вызывают у детей положительные эмоции и усиливают все физиологические процессы.

В игровой деятельности детей объективно сочетаются два очень важных фактора: с одной стороны, дети включаются в практическую деятельность, развиваются физически, привыкают самостоятельно действовать; с другой стороны - получают моральное и эстетическое удовлетворение от этой деятельности, углубляют познания окружающей их среды. Все это способствует воспитанию личности в целом. Поэтому мы считаем, что наша тема актуальна.

Подборка подвижных игр для программы по внеурочной деятельности "Подвижные игры". Материал может быть полезен учителям начальных классов, воспитателям ГПД.
**1. ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ**
**По алфавиту**
Чтобы имена лучше запомнились, чтобы потренировать внимание и умение быстро переключаться с одного задания на другое, можно провести в компании до 15 человек и такую игру.
Ведущий предлагает ребятам за определенное ко¬личество времени (за 10, 15 или 20 секунд) поменяться местами так:
— чтобы все имена расположились по алфавиту;
— чтобы все встали по цвету волос (слева — брю¬неты, справа — блондины);
— чтобы все встали по росту (слева — маленькие, справа — большие).
Примечание. Эти упражнения могут быть еще веселее, если есть широкие скамьи, диваны, или очень устойчивые крепкие стулья. Тогда ребята должны выполнить задания, стоя на скамьях, и переходить, не ступая на пол.
Возраст: от шести лет
Игра развивает: внимательность, координация
Количество игроков: 5 и более

**Три, Тринадцать, Тридцать**
Три, Тринадцать, Тридцать — игра, которая хорошо развивает внимание и быструю реакцию детей. Может использоваться в школе на физкульт-минутках учеников младших классов.
Участники игры заранее оговаривают: какое из чисел — какое действие обозначает. Игроки строятся в Шеренгу на расстоянии вытянутых в стороны рук.
Если водящий (учитель) говорит «три» — все игроки должны поднять руки вверх, при слове «тринадцать» — руки на пояс, при слове «тридцать» — руки вперед и т. д. (Можно придумать самые разные движения). Игроки должны быстро выполнить соответствующие движения.
Возраст: от шести лет
Игра развивает: внимательность, реакция
Количество игроков: 7 и более

**Цветные флажки**
Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей, внимания.
Атрибуты: 5 флажков разного цвета.
Ход игры: на игровой площадке рисуются 5 кружков диаметром 2 м на расстоянии 1 м друг от друга. Игроки делятся на 5 команд. Каждая команда встает в свой кружок. В центре каждого кружка стоит игрок с цветным флажком в руках.
По сигналу ведущего игроки разбегаются по площадке. По второму сигналу они останавливаются и закрывают глаза. В это время игроки с флажками меняются местами; По третьему сигналу игроки открывают глаза и быстро ищут свой флажок. Побеждают те игроки, которые раньше других вернулись к флажку своего цвета.
Особые замечания: если игрок открыл глаза, его команда считается проигравшей.

**Кривое зеркало**
Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных способностей, ловкости.
Атрибуты: 6 скакалок.
Ход игры: игра начинается с того, что ведущий показывает разные прыжки со скакалкой: прыжки со скрещенными ногами, прыжки с высоко поднятыми коленями, двойные прыжки и т. д. Затем игроки встают попарно, друг напротив друга, и пытаются повторить все показанные движения ведущего. Игрок, который ошибся, выходит из игры, и его заменяет следующий.
Особые замечания: новым водящим становится игрок, не совершивший ни одной ошибки.

**2. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ БЫСТРОТЫ.**
**«Караси и щука»**
Игровая площадка разделена двумя линиями на расстоянии 10—15 м одна от другой. Из играющих выбирается водящий — «щука», а остальные участники игры — «караси». Водящий-«щука» стоит в центре, а «караси» располагаются на одной стороне площадки за линией.
По сигналу или команде учителя «караси» перебегают на противоположную сторону, стараясь скрыться за линией, а «щука» ловит их, дотронувшись рукой.
Когда пойманы 3—4 «карася», они образуют невод, взявшись за руки. Теперь, перебегая от черты к черте, играющие «караси» должны пробежать через невод (под их руками).
Когда щукой пойманы 8—10 человек, они образуют круг-корзину, а остальные караси должны пробежать через нее (дважды пройти под руками).
Когда пойманы 14—16 человек, они образуют две шеренги, взявшись за руки, между которыми должны пройти остальные караси, но на выходе стоит щука и ловит их.
Победителем считается последний пойманный карась.
Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении.

**«Космонавты»**
На площадке в разных частях чертим контуры ракеты. Их должно быть на несколько штук меньше играющих. Все дети берутся за руки. Они идут по кругу со словами: «Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!» Как только сказано последнее слово, дети разбегаются, стараясь занять свободное место в «ракете». Опоздавшие собираются в центре круга. Отмечаем тех детей, которые ни разу не опоздали на «ракету»

**«Третий лишний»**
По цели и характеру является одной из разновидностей игры «Пятнашки».
Из общего числа играющих выбирают двоих: один из них — водящий. Остальные играющие становятся попарно друг за другом лицом к образовавшемуся кругу (круг можно начертить на игровой площадке диаметром 5—6 м).
Первый играющий отходит от водящего на 3—4 шага начинает убегать. Водящий должен догнать его и «запятнать», Чтобы не быть «запятнанным», убегающий игрок может стать впереди любой пары и сказать: «Третий лишний!» («Много троих, хватит двоих!»).
После этих слов стоящий последним в паре начинает убегать от водящего. Если водящему удалось догнать и «осалить» убегающего игрока, то они меняются ролями.
Правила игры: бегать можно только по кругу, но нельзя перебегать через него.
Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении
Развивает: координацию движений, ловкость, опорно-двигательный аппарат, способности бега, чувства спортивного соперничества

**«Вороны и воробьи»**
На линиях в 3 – 5 м. друг от друга команды располагаются шеренгами спиной друг к другу. Одна команда – «Вороны», другая – «Воробьи». По сигналу «вороны» одноименная команда убегает, а другая старается догнать и «осалить» убегающих до определенной отметки. Побеждает команда, «осалившая» большее число игроков другой команды.

**«Свободное место»**
Цель игры: развитие скоростных качеств, ловкости, внимания.
Из числа играющих выбирается водящий. Остальные дети становятся в круг, очерчивая к тому же небольшой круг (диаметром 40 см) вокруг своих ног. Водящий подбегает к одному из стоящих и дотрагивается до него рукой. После этого водящий бежит в одну сторону, и игрок — в другую. Каждый из них стремится быстрее обежать круг и занять освободившееся место. Оставшийся из двоих без места становится водящим, и игра продолжается.
Правила игры: пробегать через круг запрещается.
Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении
Развивает: внимание, ловкость, скоростные качества.

**Шишки, желуди, орехи**
Подвижная игра, которая очень сильно нравится детям.
Дети встают тройками и, взявшись за руки, образуют круг. Каждый из тройки имеет название: «шишки», «желуди», «орехи». Ведущий находится за пределами круга.
Ведущий произносит слово «орехи» (или «шишки», «желуди»), и все игроки, которые имеют это название, меняются местами, а ведущий старается занять чье-то место.
Если это ему удается, то он стает орехом («желудем», «шишкой»), а тот, кто остался без места, стает на место ведущего.
Возраст: от шести лет
Игра развивает: внимательность, координация, ловкость, мышление, реакция Количество игроков: 7 и более
Место игры: улица

**Птицы, блохи, пауки**
Группа делится на две команды. Каждая команда в тайне от другой решает, кем она будет, — «птицами», «пауками» или «блохами». Две команды встают в линейки в центре зала лицом друг к другу жест, обозначающий выбранное животное.
Пауки убегают от птиц, блохи от пауков, птицы от блох. Тот, кто не успел добежать до противоположной стены, переходит в другую команду.
Возраст: от шести лет
Цель игры: разрядка, концентрация внимания
Количество игроков: 10 — 30
Место игры: просторное безопасное помещение

**3. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВЫНОСЛИВОСТИ**
**«Бездомный заяц»**
Интересная игра для детей младшего школьного возраста. Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки — зайцы, чертят себе круг, и встают во внутрь.
Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг, тогда заяц, что стоял в кругу, должен сразу же убегать, потому что он становится бездомным, и охотник будет за ним охотиться. Как только охотник поймает зайца, он сам станет зайцем, а бывший заяц — охотником.
Возраст: от шести лет
Игра развивает: внимательность, выносливость, мышление, реакция
Количество игроков: 3 и и более

**Дай руку**
Перед игрой дети выбирают территорию, за пределы которой нельзя выбегать.
Выбирается один ведущий — салка, остальные игроки вольно перемещаются по площадке.
Салка начинает ловить игроков, которые убегают от него, при этом дети стремятся взяться за руки с самым близким игроком.
Взявшись за руки, они останавливаются друг другу лицом. В этом случае салка не имеет право их осалить.
Если салка догнал одиночного игрока, они меняются ролями.
Возраст: от шести лет
Игра развивает: внимательность, выносливость, ловкость, реакция
Количество игроков: 4 и более

**«Кто кого»**
Игра похожа на подвижную игру "Перетягивание"
2 участника.
Плоскость грунта разделена линией. Соперники - по две стороны.
Они берутся двумя руками за палку.
Задача: перетащить соперника на свою сторону.