



Калейдоскоп ПОДВИЖНЫХ ИГР

(сборник подвижных игр, направленных на
развитие волевых качеств обучающихся)

Автор- составитель:
Шипаев Виктор Александрович,
педагог дополнительного образования

г. СУРГУТ

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	3
ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ ВЫДЕРЖКИ	5
«ПОВТОРИ, НЕ ОШИБИСЬ»	5
«ПЕРЕТЯГИВАНИЕ В ПАРАХ»	5
«ЧТО ПРОПАЛО»	6
«ПОВТОРИ, НЕ ОШИБИСЬ»	6
«КОСМОНАВТЫ»	7
ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ САМООБЛАДАНИЯ, САМОСТОЯТЕЛЬНОСТИ И СМЕЛОСТИ	8
«УЗНАЙ ДРУГА»	8
«ДОТРОНЬСЯ ДО...»	8
«НЕВОД»	8
«ТРИ ДВИЖЕНИЯ»	9
ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ РЕШИТЕЛЬНОСТИ И ЦЕЛЕУСТРЕМЛЕННОСТИ	10
«ДВА МОРОЗА»	10
«ТИШЕ ЕДЕШЬ - ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ»	10
«КАРАСИ И ЩУКИ»	11
ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ ДИСЦИПЛИНИРОВАННОСТИ, РЕШИТЕЛЬНОСТИ	12
«ЗАЙЦЫ В ОГОРОДЕ»	12
«БЕЛЫЕ МЕДВЕДИ»	12
«УЗНАЙ ПО ГОЛОСУ»	13
«НЕ ОШИБИСЬ»	13
«ЛОВИ МЯЧ!».	14
«БОЙ ПЕТУХОВ»	15
ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ УПОРТСВА	16
«КОМПАС»	16
«ГОРЕЛКИ»	16
«К СВОИМ ФЛАЖКАМ»	17
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	18
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	19

ПРЕДИСЛОВИЕ

В Федеральном Законе РФ «Об образовании в РФ» особо подчеркивается значимость базового звена образования - общеобразовательной школы, которая должна ориентироваться не только на усвоение учеником определенной суммы знаний, но и на развитие его личности. Эмоционально-волевые качества являются основополагающей сферой развития личности, определяющие самостоятельность и ответственность школьника за востребованность в будущем. Физкультурно-спортивная деятельность - эффективное средство воспитания волевых качеств человека. Важнейшими из них являются: целеустремленность, дисциплинированность, настойчивость, решительность, самостоятельность, смелость, выдержка и самообладание.

Огромная роль в развитии и воспитании школьника принадлежит игре - важнейшему виду деятельности. Она является эффективным средством формирования личности школьника, его эмоционально-волевых качеств, в игре реализуются потребность воздействия на мир. Она вызывает существенное изменение в его психике.

Сущность игры как одного из видов деятельности заключается в том, что дети отражают в ней различные стороны жизни, особенности взаимоотношений взрослых, уточняют свои знания об окружающей действительности. Психологические свойства, которые выступают у ребенка в последние годы дошкольного детства, до прихода в школу, за первые четыре года школьного обучения получают развитие, закрепляются, и к началу подросткового возраста многие важные черты личности уже сформированы.

Игра возникает из потребности ребенка узнать окружающий его мир, причем жить в этом мире так, как взрослые. Игра, как способ познания действительности, есть одно из главных условий развития детского воображения и самостоятельности. Не воображение порождает игру, а деятельность ребенка, познающего мир, творит его фантазию, его воображение, его самостоятельность. Игра подчиняется законам реальности, а ее продуктом может быть мир детской фантазии, детского творчества. Игра формирует познавательную активность и *саморегуляцию*, позволяет развивать внимание и память, создает условия для становления абстрактного мышления. Игра для младших школьников - любимая форма деятельности. В игре, осваиваются игровые роли, дети обогащают свой социальный опыт, учатся адаптироваться в незнакомых ситуациях.

Игра в жизни младшего школьника занимает большое место, но имеет уже другое значение для психического и эмоционально-волевого развития ребенка. Для того чтобы игра младшего школьника носила не только развивающий характер, но и способствовала развитию волевых качеств это должна быть:

- а) игра по правилам или с правилами;

- б) коллективная, партнерская игра, в которой партнерами могут быть как сверстники, так и взрослые;
- в) в ней должны быть созданы условия для выстраивания каждым играющим своей стратегии;
- г) в игре должна ставиться цель – выиграть (т.е. это всегда либо соревновательная игра, либо игра-достижение).

Воспитание ребенка - это большая ответственность, большой труд и огромная творческая радость, дающая сознание полезности нашего существования на земле.

Формирование волевых качеств младшего школьника является одним из условий его развития в обучении. Необходимо взаимодействие учителей и родителей по программе формирования волевых качеств детей. Спонтанно развиваемые волевые качества могут влиять на появление аффекта неадекватности, своеволия и отклоняющегося поведения.

**МЫ ПРИГЛАШАЕМ ВАС В УДИВИТЕЛЬНЫЙ МИР
ПОДВИЖНЫХ ИГР!**

ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ ВЫДЕРЖКИ

«ПОВТОРИ, НЕ ОШИБИСЬ»

Цель: развитие внимания и выдержки, упорства, дисциплинированности, настойчивости, быстроты реакции; накопление количества и уточнение смысла слов, обозначающих действие. Количество игроков может быть любым.

Инструкция. Дети стоят полукругом. Ведущий медленно выполняет простые движения руками (вперед, вверх, в стороны, вниз). Дети должны выполнять те же движения, что и ведущий. Допустивший ошибку выбывает. Выигрывает оставшийся последним.

Варианты проведения

1. Простые движения можно заменить на более сложные, включить движения ногами и туловищем, асимметричные движения (правая рука вверх, левая вперед) и т.д.
2. Ведущий одновременно с показом движения называет имя одного из играющих, который и должен это движение повторить, а остальные игроки наблюдают.
3. Ведущий проговаривает движение (руки вверх), а выполняет в этот момент другое действие (руки вниз). Дети должны выполнять движение по показу ведущего, не обращая внимания на его сбивающие команды.
4. На каждое движение ведущий называет слово (например, ручка, самолет, мяч, воробей и т.д.). Дети должны выполнять только те движения, которые сопровождаются названиями летающего предмета (воробей, Самолет).

Методические указания. Во время игры ведущему необходимо следить за тем, чтобы все дети видели его одинаково хорошо.

«ПЕРЕТЯГИВАНИЕ В ПАРАХ»

Цель: развитие упорства, настойчивости, быстроты реакции; накопление количества и уточнение смысла слов, обозначающих действие.

Инструкция. Играющие делились на две команды и строились около средней линии одна команда лицом к другой. За каждой командой в двух метрах была проведена еще одна линия. Играющие крепко брались за правые руки, левая на поясе или за спиной. По сигналу участники перетягивали игроков другой команды за линию, находящуюся за спиной. Игра продолжалась до тех пор, пока все игроки не были перетянуты в ту или иную сторону. Выигрывала команда, которая сумела перетянуть. Это выглядело таким образом:



«ЧТО ПРОПАЛО»

Цель: активизация психических процессов: восприятия, внимания, памяти.

Оптимальное количество игроков - 5-10 человек.

Инвентарь: несколько предметов (игрушки, кегли, обручи, скакалка и др.).

Инструкция. На игровой площадке ведущий раскладывает 4-5 предметов. Дети в течение одной минуты рассматривают предметы, стараясь их запомнить. Затем по команде дети становятся спиной к игровой площадке, а ведущий в это время убирает один из предметов. Дети поворачиваются и называют пропавший предмет. Выигрывает тот, кто ошибется меньшее количество раз.

Варианты проведения игры

1. Увеличить количество предметов.
2. Уменьшить время запоминания предметов.
3. Убрать два предмета.

Методические указания.

Для игры следует подбирать такие предметы, которые хорошо знакомы детям.

«ПОВТОРИ, НЕ ОШИБИСЬ»

Цель: развитие внимания, умения проявлять сдержанность, внешнюю невозмутимость.

Количество игроков может быть любым.

Инструкция. Дети стоят полукругом. Ведущий медленно выполняет простые движения руками (вперед, вверх, в стороны, вниз). Дети должны выполнять те же движения, что и ведущий. Допустивший ошибку выбывает. Выигрывает оставшийся последним.

Варианты проведения игры

1. Простые движения можно заменить на более сложные, включить движения ногами и туловищем, асимметричные движения (правая рука вверх, левая вперед) и т.д.
2. Ведущий одновременно с показом движения называет имя одного из играющих, который и должен это движение повторить, а остальные игроки наблюдают.
3. Ведущий проговаривает движение (руки вверх), а выполняет в этот момент другое действие (руки вниз). Дети должны выполнять движение по показу ведущего, не обращая внимания на его сбивающие команды.
4. На каждое движение ведущий называет слово (например, ручка, самолет, мяч, воробей и т.д.). Дети должны выполнять только те движения, которые сопровождаются названиями летающего предмета (воробей, Самолет).

Методические указания.

Во время игры ведущему необходимо следить за тем, чтобы все дети видели его одинаково хорошо.

«КОСМОНАВТЫ»

Цель: развитие внимания, умения проявлять сдержанность, внешнюю невозмутимость

Инструкция. По углам и сторонам площадки начертили 5 больших треугольников – «ракетодромов». Внутри каждого «ракетодрома» нарисовали 4 кружка – «ракеты». Их было на 9 меньше, чем играющих. Сбоку каждого «ракетодрома» написали маршруты:

З – Л – З (Земля – Луна – Земля)

З – М – З (Земля – Марс – Земля)

З – Н – З (Земля – Нептун – Земля)

З – В – З (Земля – Венера – Земля)

З – С – З (Земля – Сатурн – Земля)

В начале игры внимание учащихся было направлено на выполнение правил: начинать игру – только по установленному сигналу взрослого; разбегаться – только после слов: «Опоздавшим – места нет!» Играющие, взявшись за руки, в центре площадки шли по кругу и приговаривали:

Ждут нас быстрые ракеты

Для прогулок по планетам.

На какую захотим,

На такую полетим!

Но в игре один секрет:

Опоздавшим – места нет!

Как только произносилось последнее слово, все разбегались по «ракетодромам» и старались скорее занять места в любой из заранее начерченных «ракет». Опоздавшие на «рейс» становились в общий круг, а «космонавты», занявшие места, громко по 3 раза объявляли свои маршруты.

Это значило, что они совершали прогулку в «космосе». Затем все снова становились в круг, брались за руки и игра повторялась. Выигрывали те, кому удавалось совершить три полета. В этой игре также были случаи нарушения правил: разбегались, не дождавшись слов: «Опоздавшим – места нет!»

ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ САМООБЛАДАНИЯ, САМОСТОЯТЕЛЬНОСТИ И СМЕЛОСТИ

«УЗНАЙ ДРУГА»

Цель: развитие тактильных ощущений, слухового внимания, памяти, умения ориентироваться в пространстве. Количество игроков - 8-12 человек.

Инвентарь: повязки на глаза.

Инструкция. Одной половине детей завязывают глаза и дают им возможность походить до игровой площадке. Далее им предлагается, не снимая повязки, найти и узнать друг друга. Узнавать можно с помощью рук - ощупывая волосы, одежду. Затем, когда друг узнан, игроки меняются ролями.

Вариант проведения игры: если игрок не может узнать другого ребенка при помощи ощупывания, можно предложить попытаться узнать его по голосу.

Методические указания.

Следует позаботиться о том, чтобы игровая площадка была абсолютно ровной, иначе дети с завязанными глазами будут чувствовать себя неуверенно.

«ДОТРОНЬСЯ ДО...»

Цель: формирование у ребенка представлений о цвете, форме, размерах и других свойствах предметов, развитие быстроты реакции.

Количество игроков может быть любым.

Инструкция. Все играющие одеты по-разному. Ведущий выкрикивает: «Дотронься до... синего!» Игроки должны мгновенно сориентироваться, обнаружить у участников игры в одежде что-то синее и дотронуться до этого цвета. Цвета каждый раз меняются, кто не успел вовремя среагировать, становится ведущим.

Вариант проведения игры.

1. Можно называть не только цвета, но и формы или размеры предметов. Например: «Дотронься до... круглого», «Дотронься до... маленького!»
2. Возможно, и усложнять команду за счет сочетания цвета и формы и т. п. Например: «Дотронься до... красного квадратного!»
3. Дети могут «искать ответы» не только в одежде, но и среди инвентаря.

Методические указания. Педагогу следует давать детям только те задания, которые реально осуществимы, то есть предметы должны находиться в поле зрения играющих.

«НЕВОД»

Цель: улучшение координации движений, формирование способности вести совместные действия с партнером, развитие точности движений.

Количество игроков - 10-15 человек.

Инструкция. Двое игроков - «рыбаки» - берут друг друга за руки, образуя «невод». Все остальные - «рыбки». Рыбаки ловят неводом рыбок. Пойманные дети берутся с рыбаками за руки, увеличивая невод. Игра продолжается до тех пор, пока не останутся две не пойманные рыбки. Они - победители.

Вариант проведения игры: та же игра, но с речитативом, который произносят рыбаки, до того как начнут ловить рыбок:

«Рыбка плавает в водичке,
Рыбке весело играть.
Рыбка-рыбка, озорница,
Мы хотим тебя поймать».

Во время речитатива рыбки плавают, выполняя различные плавные движения руками. После слов «Мы хотим тебя поймать» рыбки разбегаются по поляне, а рыбаки ловят их.

Методические указания.

1. Нельзя ловить «разорванным неводом», то есть расцеплять руки;
2. «Рыбаки» не должны хватать «рыбок» за руки или за одежду.

«ТРИ ДВИЖЕНИЯ»

Цель: развивать умение действовать без посторонней помощи, выполнять деятельность по своей инициативе

Инструкция. Играющие образовывали полукруг. Руководитель игры показывает три движения. Первое: руки сгибал в локтях, кисти на уровне плеч; второе: руки поднимал вперед на уровне плеч; третье: руки поднимал вверх. Показывая одно движение, он при этом называл номер другого. Играющие должны были выполнять те же движения, которые соответствовали названному номеру, а не те, которые показывал учитель. Выигрывал тот, кто получал меньшее число очков.

Таким образом, умение выполнять только те движения, которые соответствовали названному номеру, способствовало формированию таких волевых качеств как самостоятельность, выдержку.

ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ РЕШИТЕЛЬНОСТИ И ЦЕЛЕУСТРЕМЛЕННОСТИ

«ДВА МОРОЗА»

Цель: улучшение координации движений, формирование способности вести совместные действия с партнером, развитие умения длительно преследовать цель, не снижая энергии в борьбе с трудностями

Подготовка. На противоположных сторонах площадки отмечаются два города. Играющие, разделившись на две группы, располагаются в них. В середине площадки помещаются «братья Морозы»: «Мороз Красный Нос» и «Мороз Синий Нос».

Содержание игры. По сигналу руководителя они обращаются к играющим со словами:

Мы – два брата молодые,

Два Мороза удалые:

Я – Мороз Красный Нос,

Я – Мороз Синий Нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Ребята хором отвечают:

Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз!

Начинают перебегать из одного города в другой. «Морозы» их ловят. Тот, кого им удастся запятнать, считается замороженным. Он остается на том месте, где был пойман, и должен с распростертыми руками преграждать путь играющим при следующих перебежках. Когда замороженных окажется так много, что пробегать станет трудно, игра прекращается.

Победителями считаются те, кого ни разу не заморозили.

Правила игры:

1. Начинать бег можно только после окончания речитатива.
2. Осаливание за линией города не считается.
3. Осаленных ребят можно выручить: для этого остальные играющие должны коснуться их рукой.

«ТИШЕ ЕДЕШЬ - ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ»

Цель: улучшение координации движений, формирование способности вести совместные действия с партнером, развитие умения длительно преследовать цель, не снижая энергии в борьбе с трудностями

В игре может участвовать любое количество игроков. Сначала выбирается водящий. Он становится лицом к стенке или просто спиной к

остальным игрокам, которые располагаются в 10-15 шагах за ним. «Водила» произносит фразу «Тише едешь – дальше будешь» и быстро оборачивается, внимательно оглядывая игроков. Игроки могут двигаться, только пока водящий произносит фразу. Когда он поворачивается, все должны быть полностью неподвижными. Если игрок хоть немного пошевелится или даже просто улыбнется, то он выбывает из игры. Побеждает тот, кто сможет вплотную приблизиться к водящему и коснется его рукой, когда он отвернется.

«КАРАСИ И ЩУКА»

Цель: улучшение координации движений, формирование способности вести совместные действия с партнером, развитие умения длительно преследовать цель, не снижая энергии в борьбе с трудностями

Подготовка. На одной стороне площадки находятся «караси», на середине «щука».

Содержание игры. По сигналу «караси» перебегают на другую сторону. «Щука» ловит их. Пойманные «караси» (четыре-пять) берутся за руки и, встав поперек площадки, образуют сеть. Теперь «караси» должны перебегать на другую сторону площадки через сеть (под руками). «Щука» стоит за сетью и подстерегает их. Когда пойманных «карасей» будет восемь-девять, они образуют корзины — круги, через которые нужно пробегать. Такая корзина может быть и одна, тогда ее изображают, взявшись за руки, 10—15 участников. «Щука» занимает место перед корзиной и ловит «карасей».

Когда пойманных «карасей» станет больше, чем не пойманных, играющие образуют верши — коридор из пойманных карасей, через который пробегают не пойманные. «Щука», находящаяся у выхода из верши, ловит их.

Победителем считается тот, кто остался последним. Ему и поручают роль новой «щуки».

Правила игры:

1. Игра начинается по сигналу руководителя.
2. Все «караси» обязаны при перебежке пройти сеть, корзину и верши.
3. Стоящие не имеют права задерживать их.
4. Игроки, образующие корзину, могут поймать «щуку», если им удастся закинуть сплетенные руки за спину «щуки» и загнать ее в корзину или захлопнуть верши. В этом случае все «караси» отпускаются, и выбирается новая «щука».

ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ ДИСЦИПЛИНИРОВАННОСТИ, РЕШИТЕЛЬНОСТИ

«ЗАЙЦЫ В ОГОРОДЕ»

Цель: развивать умение подчиняться общественным правилам поведения и деятельности; осознанно выполняет общественные правила поведения и деятельности.

Инструкция. В игре принимают участие все дети. На площадке начертили два круга, один в другом. Диаметр внешнего круга был 4 м, а внутреннего – 2 м. Водящих-«сторожей» выбрали двое, так как детей было много. «Сторожа» находились во внутреннем круге (огороде), остальные игроки – «зайцы» во внешнем. Зайцы прыгали на двух ногах – то в огород, то обратно. По сигналу ведущего, сторож ловил зайцев, которые оказались в огороде, догоняя их в пределах внешнего круга. Те, кого сторож осалил, выбывали из игры. Когда все зайцы были пойманы, выбирался новый сторож, и игра начиналась снова.

«БЕЛЫЕ МЕДВЕДИ»

Цель: развивать умение своевременно и, когда это нужно, быстро принимать решение и смело проводит в жизнь, быстро и продуманно выбирать цель и находить способы ее достижения.

Инструкция. Площадка, на которой проводилась игра, представляла собой море. В стороне было очерчено небольшое место – льдина. На ней стоял водящий – «белый медведь». Остальные «медвежата» произвольно размещались по всей площадке. Правила игры, которые были рассказаны учащимся, заключались в следующем: «медвежонок» не мог выскользывать из-под рук окружившей его пары, пока его не осалил «медведь»; при ловле запрещалось хватать играющих за одежду, а убегающим выбегать за границы площадки. Игра начиналась тем, что «медведь» рычал: «Выхожу на ловлю!» – и начинал ловить «медвежат». Сначала он ловил одного «медвежонка» (отводил на льдину), затем другого. После этого два пойманных «медвежонка» брались за руки и начинали ловить остальных играющих. «Медведь» отходил на льдину. Настигнув кого-нибудь, два «медвежонка» соединяли свободные руки так, чтобы пойманный игрок очутился между руками, и кричали: «Медведь, на помощь!» «Медведь» подбегал, осаливал пойманного и отводил на льдину. Следующие двое пойманных также брались за руки и ловили «медвежат». Игра продолжалась до тех пор, пока не были переловлены все «медвежата». Последний пойманный игрок становился «белым медведем». Побеждал последний пойманный игрок. Игра была направлена на развитие таких волевых качеств, как решительность, выдержку, настойчивость.

«УЗНАЙ ПО ГОЛОСУ»

Цель: уметь проявлять сдержанность.

Инструкция. Ребята становились в круг, в его середине находился водящий, которому завязывали глаза. Играющие шли по кругу вслед за руководителем, повторяя его движения (гимнастические или танцевальные), затем останавливались и говорили:

Мы немножко поиграли,
А теперь в кружок мы встали.
Ты загадку отгадай,
Кто позвал тебя – узнай!

Учитель молча указывал на одного из играющих, который восклицал: «Узнай, кто я!» Водящий называл его имя. Если он угадывал, узнанный становился водящим, если ошибался, игра повторялась. Побеждал тот, кто ни разу не был водящим.

Правила игры:

1 вариант – слова произносит только тот, на кого укажет руководитель; изменить тембр своего голоса можно только тогда, когда ребята начнут различать голоса товарищей.

2 вариант – играющие идут вправо (или влево) по кругу и говорят нараспев: «Мы составили все круг, повернемся разом вдруг!» – делают полный поворот и продолжают движение в ту же сторону, после чего продолжают: «А как скажем: «Скок, скок, скок» (эти три слова произносит только заранее назначенный игрок), – угадай, чей голосок?» Игра была направлена на формирование выдержки, ответственности, дисциплинированности.

«НЕ ОШИБИСЬ»

Цель: развивать умение подчиняться общественным правилам поведения и деятельности; осознанно выполнять общественные правила поведения и деятельности.

Инструкция. На листах картона заготовили рисунки с изображением мельницы, дерева, мяча, дровосека, моста, аиста, лягушки, бабочки, кошки, медведя, орла, троллейбуса. Играющие строились в шеренгу или образовывали полукруг.

Руководитель игры поочередно показывал листы с рисунками, а дети изображали их позами. *Например:*

Мельница: одна рука была поднята, другая опущена и прижата к телу. Дети показывали, как мельница работает: меняли положение рук.

Мяч: приседали, спина должна была быть круглой. Играющие начинали подскоки. Стопы ног были соединены, колени при подскоках поднимались высоко.

Дровосек: играющие поднимали вверх над головой руки с

соединенными пальцами, ноги были прямые. Широким взмахом ребята имитировали рубку дров.

Побеждали те, кто удачнее других выполнили задание.

Правила игры: за каждое неточное выполнение начислялись штрафные очки.

«ЛОВИ МЯЧ!»

Цель: развивать умение подчиняться общественным правилам поведения и деятельности; развивать координацию движения.

Инвентарь. Мяч (резиновый) небольшой (диаметром 20 см) и упругий.

Инструкция. Дети ловят мяч с различными вариациями:

1. Ударить мячом об стену и, когда он отскочит, поймать его обеими руками.
2. Ударить мячом об стену 6 раз и поймать правой рукой.
3. Ударить мячом 6 раз правой рукой и поймать левой.
4. Бросить 6 раз левой рукой и поймать правой (тогда играющий из «ученика» делается «подмастерьем»).
5. Бросить правой рукой мяч снизу под правую ногу и поймать правой же рукой.
6. То же – левой рукой под левую ногу.
7. Правой рукой бросить мяч сзади через голову и поймать правой же рукой.
8. Бросить сзади и поймать левой рукой (тогда играющий делается «мастером»).
9. Правой рукой бросить мяч об стену, 5 раз отбить его рукой и в шестой поймать.
10. То же сделать и левой рукой.
11. Два мяча бросать один за другим в стену правой рукой и ловить левой, которая тотчас передает мяч в правую, пока каждый мяч не перебивается в левой руке 6 раз.
12. Два мяча бросить в одно время правой и левой рукой и поймать обеими (тогда играющий производится в «старшие мастера»).

В этой игре необходимо договориться, сколько раз повторяется каждое упражнение (обыкновенно от 4-х до 6-ти раз). Если мяч падает, все прежние удары пропадают и снова нужно начинать упражнения по порядку. Кто сделал промах, передает мяч другому игроку.

«БОЙ ПЕТУХОВ»

Цель: развивать умение проявлять стремление достичь необходимого, подчиняться общественным правилам поведения и деятельности; развивать координацию движения.

Инструкция. Играющие делятся на две команды и становились в 2 шеренги одна против другой. Между ними чертился круг диаметром 2 м. Капитаны посылали в круг по одному «петуху». «Петухи» становились в круг на одной ноге, другую подгибали, руки держали за спиной. По сигналу «петухи» старались вытолкнуть соперника плечом из круга или заставить его встать на обе ноги. Кому это удавалось – получал очко для своей команды. Когда все «петухи» приняли участие в игре, то подсчитывались очки. Выигрывала команда, получившая больше очков.



ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ УПОРТСТВА

«КОМПАС»

Цель: научить добиваться успеха в деятельности, вопреки имеющимся трудностям и неудачам, преодолевая тягостные состояния.

Инструкция. На земле нарисовали круг диаметром 3 м. На расстоянии примерно 3 м от круга написали согласно направлению буквы «С» (север), «Ю» (юг), «З» (запад), «В» (восток). Сразу перед игрой объяснили правила: игру начинать по сигналу учителя; за каждое нарушение правил будут начисляться штрафные очки. Чтобы дети запомнили правила игры, попросите двух человек повторить эти правила. После этого детям необходимо встать спиной к центру круга, и слушать команду учителя: «Юг!», «Север!», «Запад!», «Восток!» По команде: «Юг!» все должны повернуться в одну сторону. Игрок, стоящий лицом к северу, поворачивался на 180°. Другим в это время надо необходимо сделать пол оборота направо или налево, чтобы выполнить команду учителя. Это зависит от того, в каком положении находился тот или иной игрок. Руководитель подает различные команды, и дети принимали соответствующие положения. Тот, кто ошибается (повернулся не в ту сторону), получает штрафное очко. Победителем считается тот, кто за время игры набирал меньше штрафных очков. Игра воспитывала честность (дети сами считали штрафные очки), упорство (надо было стараться четко выполнять команды, не ошибаться), выдержку.

«ГОРЕЛКИ»

Цель: умение проявить упорство при изменившейся обстановке, выполнять требования педагога и делает все это точно.

Инструкция. Дети становятся парами друг за другом, взявшись за руки. Впереди, на расстоянии 3—4 м было место водящего. По сигналу взрослого дети начинали речитатив:

Косой, косой,
Не ходи босой,
А ходи обутый,
Лапочки закутай.
Если будешь ты обут,
Волки зайца не найдут,
Не найдет тебя медведь.
Выходи, тебе гореть, тебе гореть!

Как только ребята заканчивают речитатив, первая пара разъединяет руки и бежит вперед, чтобы снова соединиться за чертой, где водящий уже не может ловить. Он должен поймать одного из ребят, иначе ему приходится

водить снова. Водящий становится сзади всех в пару с тем, кого поймают. Другой из этой пары становится водящим. В игре побеждают те, кто ни разу не поймает.

«К СВОИМ ФЛАЖКАМ»

Цель: научить добиваться успеха в деятельности, вопреки имеющимся трудностям и неудачам, преодолевая тягостные состояния.

Инструкция. Игроки делятся на группы по 6 – 8 человек и становятся в кружки в разных местах площадки (зала). В центре каждого кружка находится водящий с флажком в поднятой руке (флажки были разного цвета). По первому сигналу все, кроме держащих флажки, разбегаются по площадке, по второму сигналу – приседают и закрывают глаза, отвернувшись от водящих. Дети с флажками в это время меняются местами. По команде учителя: «Все к своим флажкам!» – игроки открывают глаза, ищут свой флажок, бегут к нему и строятся вокруг него. Побеждала группа, быстрее других образовавшая кружок.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В период младшего школьного возраста начинают формироваться основные волевые качества личности: упорство и настойчивость, которое понимается в стремлении достичь необходимого, в том числе успеха в деятельности, вопреки имеющимся трудностям и неудачам; решительность, характеризующаяся как отсутствие излишних колебаний и сомнений при борьбе мотивов, быстрое принятие решений и смелое проведение их в жизнь; выдержка, то есть, отсутствие горячности в поведении при возникновении конфликта, устойчивое проявление способности подавлять импульсивные, малообдуманные эмоциональные реакции, не поддаваться искушению; а также самостоятельность, ответственность, дисциплинированность.

Без волевых качеств и твердого характера нельзя добиться постоянного успеха. Большой интерес для формирования волевых качеств младших школьников в процессе обучения представляют игры, которые заставляют думать, предоставляют возможность ученику проверить и развить свои способности, включают его в соревнования с другими учащимися. Участие младших школьников в играх способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и различные мотивационные качества. Игра также влияет на развитие самостоятельности детей, творческих способностей, личностных качеств.

В организованных нами играх для учащихся 3-4-го класса в целях формирования волевых качеств был использован материал: речевой, математический, реальные предметы или знания о них, физкультурное оборудование.

Игры систематически применяются на уроках физкультуры. Работа с детьми включает широкое использование подвижных игр. Они способствовали решению не только образовательных задач, совершенствованию изученных ранее двигательных действий, но и формированию таких волевых качеств учащихся как ответственности, упорства, настойчивости, решительности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой: кн. Для учителя./ Н.П. Аникеева. - М.: Просвещение, 1987. - 144с.
2. Виноградова, Н.Ф. Как реализовать личностно-ориентированное образование в начальной школе?/ Н.Ф.Виноградова. // Начальная школа. - 2001. - № 9 - С.10-13.
3. Гельфан, Е.М., Шмаков С.А. От игры к самовоспитанию./ Е.М. Гельфан, С.А. Шмаков. - М.: Педагогика, 1971. - 104с
4. Геллер Е. М. Игры на переменах для школьников 4 – 6 классов. Кн. Для учителя /Е.М. Геллер. – М.: ФиС, 1985. – 288 с.
5. Глязер, С. В. Зимние игры и развлечения /С.В. Глязер. – М.: ФиС, 1972. – 324 с.
6. Жуков, М.Н. Подвижные игры: учеб. для студ. пед. вузов /М.Н. Жуков – М.: «Академия», 2000. -160 с.
7. Калугин, М.А. Развивающие игры для младших школьников. Кроссворды, викторины, головоломки. Популярное пособие для родителей и педагогов /М.А. Калугин, Н.В. Новоторцева //Художники Г.В. Соколов, В.Н. Куров. – Ярославль: «Академия развития»,2000. – 224 с.
8. Немов Р.С. Психология. Учебник для студентов высш. пед. учеб.
9. Панкеев, И.А. Русские народные игры /И.А. Панкеев. – М.: Яуза, 1998. – 240 с.
10. Пичугин, С.С. Народные игры в организации динамической паузы /С.С. Пичугин //Начальная школа. – 2005. – № 8. – С.71-75.
11. Сивакова, Л.В. От игры к спорту – один шаг /Л.В. Сивакова //Начальная школа. – 2007. – №2. – С. 61-63.
12. Спиваковская, А.С. Игра - это серьезно./ А.С. Спиваковская. - М.: Педагогика, 1981. - 144с.
13. Ступеньки творчества, или Развивающие игры. - 3-е изд., доп. - М.: Просвещение, 1990. - 160с.