

Консультация для педагогов на тему: «Командные игры на занятиях по физкультуре»



Составила: Соколова А.Г
Инструктор по физической культуре
ГБДОУ Детский сад №45 Кировского района
Санкт-Петербурга

Командные игры на занятиях физкультуры в детском саду



Города

Участники разбиваются на две команды, строятся в две шеренги лицом друг к другу на расстоянии 10-12 м за чертой «городов». Расстояние между участниками в шеренгах должно быть не менее ширины вытянутых рук. По сигналу они бегут навстречу друг другу, стараясь занять чужой город и развернуться лицом друг к другу. Выигрывает команда, сделавшая это быстрее. Можно разнообразить игру, передвигаясь прыжками на одной ноге.

Кандалы

Играющие делятся на две команды. Игроки команд выстраиваются в две линии напротив друг друга на расстоянии 10 м и крепко держатся за руки. Игру начинает одна из команд, обращаясь к другой. Происходит следующий диалог:

1-я команда, обращаясь к 2-ой: «Кандалы?»

2-я команда: «Скованы! Разбейте нас!»

1-я команда: «Вам кого?»

2-я команда: «Иру» (Олю, Сашу и т. п. - любого игрока 1-ой команды, которого 2-я команда хотела бы видеть в своих рядах). Названный игрок делает шаг вперед из своей команды и бежит к противоположной команде, стараясь прорваться сквозь цепь ее игроков. Если ему удалось с разбега «разбить кандалы» - т. е. команда противника разорвала цепь, разжав руки, - он возвращается в свою команду и уводит с собой одного из игроков, разжавших руки. Если разорвать цепь не удалось, игрок остается во 2-й команде. Затем диалог начинает 2-я команда, а 1-я называет любого игрока 2-й, который будет разбивать цепь. Игра продолжается до тех пор, пока в одной из команд останется один игрок.



Командные игры предполагают разделение участников на команды. Воспитывают у детей коллективизм, умение сотрудничать, действовать в команде. Как разделиться на команды? Можно использовать разделение по сговору. Играющие сговариваются между собой, берут названия (птиц, растений, животных, городов, рек и т. д.) и разбиваются по парам, затем предлагают капитанам выбрать любое из двух названий. Желательно, чтобы партнеры в паре были равными по весу и росту.

Возьми кеглю

Две команды игроков выстраиваются друг против друга в шеренги по порядку номеров. Расстояние между шеренгами не менее 10 м. Посередине ставят кеглю. Ведущий называет какой-либо номер.

Игроки обеих команд под этим номером выбегают, стараясь первыми схватить кеглю и вернуться с ней на место в шеренге. Игрок, которому не досталась кегля, старается запятнать противника. Если игрок с кеглей вернется в строй незапятнанным, команда получает два очка, если его запятнают - одно. Отнимать кеглю нельзя. Затем выбегают участники с другими номерами. Очки считает ведущий. Побеждает команда, набравшая больше очков.



Перетягивание через черту

Играющие разбиваются на две команды и встают друг против друга. Между командами проводят черту. Расстояние от каждой команды до черты должно быть чуть меньше вытянутой руки. Желательно подобрать игроков в команды так, чтобы друг против друга оказались примерно равные по силе игроки. По сигналу игроки приближаются к линии, берутся за руки (одну или две - по договоренности). По следующему сигналу каждый старается перетянуть противника через черту на свою территорию. Побеждает команда, перетянувшая к себе большее количество человек. Перед началом игры необходимо выбрать ведущего, который будет подавать сигналы и подсчитывать количество человек, перетянутых той и другой командой.

Утиная охота

Участники игры делятся на две команды, одна из которых - охотники, другая - утки. Охотники образуют большой круг, утки занимают центр этого круга.

По сигналу охотники начинают выбивать уток мячом из круга. Охотник может сам метать мяч или передать мяч для броска партнеру по команде. Утки бегают внутри круга, спасаясь от мяча, уворачиваются и подпрыгивают. Подбитая утка покидает круг. Уткам разрешено ловить мяч, в этом случае одна из покинувших круг уток возвращается. Кого из выбивших уток вернуть, решает тот, кто поймал мяч.

Игра заканчивается, когда в круге не остается ни одной утки, после чего команды меняются ролями.



Пингвины

Две команды строятся в колонны по одному. Перед ними на расстоянии 10 м ставят по флажку. Первые номера в командах получают по мячу. Необходимо, зажав мяч коленями, дойти до флажка, обогнуть его и вернуться к команде. Затем мяч передается следующему игроку. Побеждает команда, выполнившая задание первой.

Мяч по кругу

Участники игры встают в большой круг и рассчитываются на первый-второй. Первые номера - одна команда, вторые - другая. Два стоящих рядом игрока - капитаны. Им дают по мячу. После сигнала мячи передаются по кругу через одного игрокам своей команды. Каждая команда стремится передать мяч как можно быстрее, чтобы он вернулся к капитану. Если мячи столкнулись и упали, их надо поднять и продолжить игру с места падения. Побеждает та команда, чей мяч первым вернется к капитану.



Список литературы:

1. Бауэр, О.П. Подвижные игры // Теория и методика физической культуры дошкольников: учебное пособие для студентов / О.П.Бауэр; под ред. С.О.Филипповой, Г.Н.Пономарева. - СПб.: ВВМ, 2004. - С.331-332.
2. Вавилова, Е.Н. Развивайте у дошкольников ловкость, силу, выносливость: Пособие для воспитателя детского сада / Е.Н.Вавилова. - М.: Просвещение, 1981. - 96 с.
- 3.<https://ya.ru/images/search?from=tabbar&text=командные%20игры%20в%20доу%20картинки>