

Кузьменко Светлана Александровна,  
инструктор по физкультуре МДОУ «Детский сад №45, г. Саров Нижегородской области

## **Развитие двигательного творчества детей старшего дошкольного возраста**

В дошкольном детстве у ребёнка складывается определённый опыт двигательного творчества, которое является составной частью культуры движений. Мы считаем, что наиболее эффективным средством развития двигательного творчества детей являются подвижные игры. Роль подвижной игры в физическом развитии детей дошкольного возраста неоспорима. Играть детям интересно и полезно. В игре ребёнок наиболее полно может выразить себя, показать свой внутренний мир. В дошкольных учреждениях подвижные игры применяются не только для физической нагрузки, но и как развлечение. Организацией этой деятельности, как правило, занимаемся, мы, взрослые. Попытка предложить детям самим поиграть приводит к тому, что дети повторяют известные им игры и не могут придумать свои.

Мы изучили метод проектной деятельности и с помощью проекта «Наши игры хороши – в них играют малыши», мы с детьми учились создавать новые подвижные игры.

Перед собой поставили **цель:** научить детей выделять основные составляющие знакомых подвижных игр и создавать свои собственные игры.

Для достижения цели решались следующие **задачи:**

1. Выявить интересы, склонности и способности детей в двигательной деятельности и реализовать их через подвижные игры.
2. Проанализировать знакомые подвижные игры, выделить их основные составляющие.
3. Учить детей считывать модели и выполнять последовательно действия на их основе.
4. Учить детей создавать подвижные игры на основе модели.
5. Активизировать зрительную память, наблюдательность, ориентировку в пространстве.
6. Развивать самостоятельность при проведении подвижных игр.

На **первом** этапе ребята исследовали знакомые им подвижные игры. В результате анализа дети поняли, что игра состоит из игрового действия и правила. Для того чтобы было интересней играть, нужны предметы, определённое число игроков, время и учёт особенностей места проведения игры. Также в игре должен быть какой-то результат. Таким образом, нами было выделено 7 основных признаков подвижной игры: место, время, количество, предметы, правила, действия, результат.

На физкультурных занятиях и дома дети анализировали выбранные ими игры по основным признакам. Каждый ребёнок старался рассказать о такой игре, которую не знают другие дети. Так пополнялась наша копилка подвижных игр.

На **втором** этапе совместно с детьми мы придумали схематичное изображение этих признаков. Из множества вариантов, предложенных детьми, выбирались наиболее удачные. Схематичный образ воспринимается и запоминается детьми быстрее и легче, чем его длительное объяснение.

По выделенным признакам нами была составлена морфотаблица.

На основе этой морфотаблицы дети самостоятельно придумывали

свои варианты игр, изменяя место проведения, добавляя новый атрибут, изменяя правила игры.



Мы сделали карточки со схематическим изображением вариантов имён признаков и разложили их в специальную «волшебную дорожку». По мере исследования новых игр, кармашки постепенно пополнялись. В итоге ребята подошли к тому, что сами попытались создать новые подвижные игры. В произвольном порядке ребята

вытаскивали карточки с изображениями и пытались придумать по ним свою подвижную игру. Самые удачные варианты мы записывали.

Для наглядности было изготовлено пособие по именам признаков.



Затем мы устроили **презентацию** новых игр в форме досуга «Игры сами создаём, поиграть вас всех зовём». Он прошёл ярко, эмоционально. В конце все авторы были награждены грамотами и медалями «Спорт-новинка», «Спорт-игралочка», «Спорт-фантазёр». Ребята познакомили гостей с содержанием игры, действиями и правилами, а также организовали всех присутствующих в игру.

Например, игра «Корабли и торпеды»: игроки (корабли) ползают по залу заданным способом. Водящий (враг) находится в определённом месте. Около него корзина с мячами (торпеды). По сигналу ведущего: «Торпеда», он катает мяч по полу с целью попасть в игрока (корабль). «Корабль», в которого попала «торпеда» выходит из игры. «Торпеды», не попавшие в «корабли» «плавают» по морю (залу). Ползая, игроки не должны задеть, лежащие на полу мячи (торпеды). Игра заканчивается, когда у водящего кончаются все торпеды или когда поймано определённое количество игроков «кораблей».

Правила: водящий пускает торпеду только по сигналу. Ему нельзя выходить из бункера. Игроки не могут бегать.

Авторы: Маша Я., Алиса К. и Милана К.



Игра «Переправа». Игроки делятся на две команды, которые сроятся в колонну по одному. По два игрока от каждой команды держат в поднятых руках вверх натянутую скакалку или веревку. Один из них стоит на линии старта. Другой на линии финиша. По команде ведущего первые игроки в колоннах закрывают глаза, берутся за скакалку двумя руками и боковыми приставными шагами, продвигаются вдоль скакалки до ее конца. Когда скакалка заканчивается, они открывают глаза и бегут к линии старта, передавая эстафету следующему участнику своей команды. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

Правила: Игроки не могут подглядывать. Следующий игрок начинает движение только после передачи ему эстафеты.

Авторы: Сергей П., Егор О., Миша Т.

Мы считаем, что **новизна** нашего проекта заключается в том, что дети старшего дошкольного возраста могут выявить основные составляющие подвижной игры и на основе модели создать собственные игры.

В результате этой работы ребята увлеклись созданием игр. В свои новые игры они играют теперь с большим удовольствием в зале, на прогулке, на спортивной площадке. Кроме этого они создали картотеку своих игр, научили играть в них детей старших групп.

Всё это заметно увеличивает их двигательную активность, повышает интерес к физической культуре.

Данная исследовательская работа позволяет сделать вывод: что дети старшего дошкольного возраста под руководством педагога могут выявить основные составляющие подвижной игры и на основе модели создать собственные игры.