

Модель подвижной игры - **универсальна**. Можно менять необходимые компоненты и их схематичное изображение на свое усмотрение или оставлять их не заполненными, превращая модель подвижной игры, например, в модель музыкальной игры.

Для каждого компонента модели создаются картотеки фотографий, рисунков, графических изображений, символов. Их содержание соответствует возрастным особенностям дошкольников.



Автор практики «Я – играю»
Федяшова Наталья Борисовна,
инструктор по физической культуре
МАДОУ «ДС № 453 г. Челябинска»

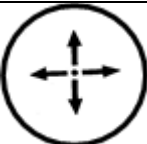
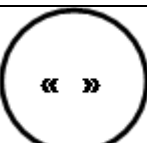
Практику провели:
МАДОУ – детский сад № 453 «Радуга детства»
(г. Екатеринбург)
Бойбородина А.С., зам.заведующего
Федорова И.М., воспитатель, 1КК

«Я – играю»

Моделирование подвижных игр и игровых ситуаций

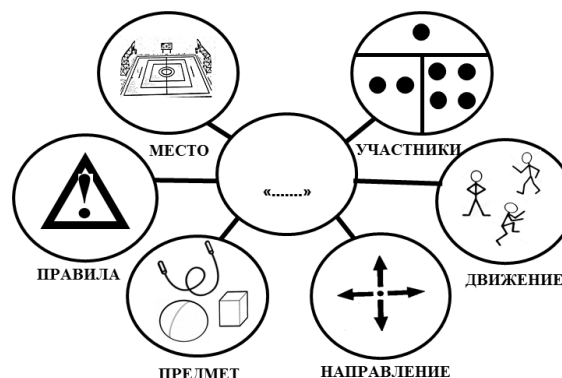


Компоненты модели подвижной игры

	Место – компонент обозначает место проведения подвижной игры (групповая комната, спортивный зал, лесная поляна и т.п.)
	Участники – компонент определяет количество играющих, и как они группируются
	Движения – компонент обозначает одно или несколько движений, используемых в данной игре
	Направления – компонент обозначает направление движений игроков и предметов
	Предмет – компонент обозначает предмет или предметы, используемые в игре
	Правила – в данный компонент входят ход игры, ограничения: звуковой сигнал, художественное слово, время и т.д.
	Название – компонент, который дает название придуманной игре.

Подвижная игра – сознательная, двигательная активность ребенка, предполагающая точное и своевременное выполнение заданий, которые связаны с обязательными для всех играющих правилами. По содержанию все подвижные игры выразительны и доступны ребенку. Они вызывают работу мысли, формирование кругозора, способствуют уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, формируют и стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития, используют субъектный подход к своему выбору.

Модель подвижной игры и игровых ситуаций



Этапы использования модели подвижной игры и игровых ситуаций «Играем в игру»

1. Необходимо собрать картотеку:
 - ✓ движений;
 - ✓ предметов;
 - ✓ направлений;
 - ✓ количества игроков и их построения;
 - ✓ мест для проведения игры;
 - ✓ простые правила, ограничения,
2. Выбрать из картотеки любую карточку (слепой выбор или взять понравившуюся карточку);
3. Разложить на модели карточки;
4. По выбранным карточкам придумать игру (рассказать ее);
5. Дать игре название (фантазийное, по действию, по использованному предмету);
6. Получится у вас, получится и у ваших детей!