

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад комбинированного вида № 116 «Солнечный» г.о. Тольятти

**И.В. Малышева, Е.Г. Ладыка**



# **СОЛНЦЕ и МЕСЯЦ**



**Игровое пособие**

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад комбинированного вида № 116 «Солнечный» г.о. Тольятти

**И.В. Малышева, Е.Г. Ладыка**

# Солнце и Месяц

**Игровое пособие**

**Авторы-составители:**

**Малышева Ирина Владимировна**, к.п.н., доцент ТГУ

**Ладыка Екатерина Георгиевна**, заведующий МДОУ № 116 «Солнечный» г.о.Тольятти

**Фабрициева Любовь Николаевна**, заместитель заведующего по ВМР МДОУ №116 «Солнечный» г.о.Тольятти

**Рецензент:**

**Огай Ольга Николаевна**, к.ф.н., доцент

Игровое пособие «Солнце и Месяц» предназначено для использования его как средства психомоторного развития детей старшего дошкольного, младшего школьного возраста. Может быть также использовано в работе педагогов (воспитатели, учителя, инструкторы по физическому воспитанию).

Игровое пособие позволит педагогу не просто разнообразить движениями свободное время детей, развить у них игровые навыки и умения и узко работать над развитием координационно-ловких качеств может быть и отдельной конечной целью педагогического воздействия. Кроме того, оно расширит и знания самих педагогов о возможности применения народной подвижной игры и будет способствовать внедрению активных форм свободной деятельности детей.

*Пособие апробировано на базе муниципального дошкольного образовательного учреждения детский сад комбинированного вида № «Солнечный» г.о. Тольятти и внедрено в практику организации эффективной свободной деятельности детей и их двигатель активности.*

©Муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад комбинированного вида № 116 «Солнечный» г.о. Тольятти

### Пояснительная записка.

Игровое пособие явилось результатом многолетних исследований в области психологии игры и изучения традиционного наследия народных подвижных игр. Оно опирается на фундаментальные работы по теории игры Е.А.Покровского и В.Г. Марца, а также современных этнопедагогов Л.С. Куприной, Т.А. Будариной, О.А. Маркеевой, О.Н. Корепановой и др.

Игровое пособие предназначено для проведения подвижных игр с детьми в условиях помещения. Содержание и правила проведения игры составлены на основе описания подвижных игр Е.А. Покровским, в частности, группы игр с завязанными глазами и группы игр с прыжками.

Первая группа игр в большей степени связана с развитием у детей внутреннего управления и ориентации в пространстве. Особое внимание в данных играх уделяется развитию тонкой чувствительности, как внешней, так и внутренней. Ориентировка в пространстве связана с овладением детьми схемой собственного тела, что служит в дальнейшем «точкой отсчета» в определении направлений. Здесь есть значительное отличие от ориентировки, например, на листе бумаги, где схема тела задействована только в отношении «право-лево». Поэтому совершаемые внутренние действия при ориентировке на листе бумаге и большом жизненном пространстве сходны, но не тождественны.

Большое пространство предполагает двоичную систему координат и ориентировку по «горизонтали-вертикали».

Самое главное – перемещающийся центр, что делает определение направлений относительными, то есть направление привязывается не к внешним материальным ориентирам и закрепляется за ними – «правый край листа», «левый край листа», а к внутреннему динамическому центру, каковым является центр собственного тела. При этом условии то, что было «правым», при развороте становится «левым». Освоение этой сложной

динамической системы возможно только в том случае, если в ориентировку включаются пространственные локомоции самого человека, что в данном случае это обуславливается содержанием подвижной игры – первое игровое поле – «Солнце» - игра «Околица».

Вторая группа игр традиционно связана с развитием координации и выносливости. В предложенном варианте акцент делается на развитие общей двигательной координации тела. Следует учесть, что даже области ЦНС, отвечающие за управление движениями по двум группам движений (мелкой моторики крупных локомаций) различны. Поэтому различают координацию мелкой моторики рук и координацию крупной моторики. Если первой в дошкольном возрасте уделяется много внимания, особенно в раннем возрасте, то развитие общей координации тела идет в общем плане развития движений. Прыжковая форма предполагает сложную дифференцировку в согласовании движений различных частей тела. Усложнение заданий от этапа игры к этапу позволит постепенно улучшать общие ловкостные качества детей. Прыжок относится к отдельной группе естественных локомаций. Он имеет фазу полета, что частично «выводит» движение из плоскости в трехмерное пространство. Если прыжок совершается линейно вперед, то основная сложность – в точности приземления. Прыжки же по сложным траекториям требуют достаточно сложных зрительно-моторных координаций и высокой согласованности движений различных частей тела. Следует отметить, что координация и ловкость являются наиболее важными психомоторными качествами, обеспечивающими эффективное функционирование тела. Именно этот подход заложен в прыжковые задания второго игрового поля «Месяц» – игра «Странник».

Общая идея создания пособия состоит в попытке отойти от формирования двигательного автоматизма. Опираясь на работы, в первую очередь, Н.А. Бернштейна, а также Е.П. Ильина, В.П. Озерова, В.В. Никандрова, С.В. Реутского, мы рассматривали автоматизм как

формирование, отличное от двигательного навыка и умения. Навыки и умения связаны с развитием координации, как согласованию телесному, ловкости, как способности применять координацию для «подстройки» во вне. Обеспечивается это не автоматизмами, а фоновыми уровнями организации движений. Автоматизм затрудняет приспособление движения к измененным или меняющимся условиям, а фоновые движения облегчают эту задачу точнее – без фоновых уровней построения движения их эффективная адаптация к внешним условиям была бы вообще невозможна. Поэтому мы увидели необходимость найти форму организации движений, в которой будет возможным создать такие двигательные задачи, которые будут постепенно усложняться в постоянно меняющихся условиях, что способствует развитию фоновых уровней.

Народная подвижная игра в большей степени соответствует этому назначению. По этой причине она и легла в основу содержания игрового пособия.

Учитывая современную тенденцию отхода от публичных подвижных игр и исчезновение этой традиционной формы досугового времяпрепровождения из жизни, была сделана попытка «переместить» подвижную игру в игровое пособие.

Стратегия создания игрового пособия состоит в том, чтобы впоследствии стал возможным перенос и свободное моделирование игры на открытом воздухе, что будет соответствовать ее типичной форме и назначению. Знакомое легче воссоздается в сложных условиях, поэтому можно отчасти предположить, что данный шаг будет способствовать возрождению народной подвижной игры в детской субкультуре.

Игры, предлагаемые в игровом пособии, имеют гибкую систему правил, которые направлены на поддержание длительного интереса к игре, возможность модификации игрового содержания делает возможным

постепенное усложнение заданий и перестроение игры в соответствии с подбором ее участников.

Создавая игровое пособие, мы старались бережно сохранить форму и традицию русской народной подвижной игры, которые задаются не только атрибутикой игры и содержательной стороной игрового материала, но и формой проведения, регламентом отношений, системой правил игры и поведения в игре, а также системой подсчета выигрыша и санкциями, применяемыми к проигравшим. Важно что детьми будет усвоена также и поведенческая система отношений в народной подвижной игре, что будет способствовать организации подвижной игры вообще как таковой.

*От автора.*

### **Паспорт игрового пособия**

#### **1.Контингент применения.**

Дети старшего дошкольного возраста и младшего школьного.

#### **2.Адресат.**

Игровое пособие предназначено для использования его как средства психомоторного развития детей. Может быть также использовано в работе педагогов (воспитатели, учителя, инструкторы по физическому воспитанию).

#### **3.Актуальность, новизна, практическая значимость.**

В условиях современного города значительно сужаются суточные объемы движений не только у взрослого населения, но и у детей. Если брать во внимание то, что моторная сфера является интегрирующей ко всем функциям и сферам организма, становится понятным, что речь идет не только о физическом здоровье. Вряд ли дополнительные уроки физкультуры могут решить эту проблему. Недостаточные объемы движений, безусловно, снижают и их качество. Поэтому в настоящее время идет широкий поиск форм организации двигательной активности. Раньше подвижная игра была частью бытовой культуры народа, его традиционным времяпрепровождением и фактически исчезла в современном мире. Как это ни странно,

применения народной подвижной игры и будет способствовать внедрению активных форм свободной деятельности детей.

#### **4. Предполагаемые результаты.**

Мы предполагаем, что работа с игровым пособием в группе детей позволит повысить интерес к народной подвижной игре и будет способствовать возникновению игрового поведения как у детей, так и у педагогов. Как следствие, это расширит диапазон движений и увеличит их объем и ежесуточные двигательные нагрузки, повысит зрительно-моторную координацию и будет способствовать развитию ловкостных качеств детей. В результате в целом должна улучшиться адаптационная функция движений детей.

#### **Описание игрового пособия.**

Игровая доска выполнена в виде квадратного поля, сделанного из клееного шпона толщиной в один сантиметр. Поле разрисовано с обеих сторон. Таким образом, с одной стороны расположено поле номер один, а с противоположной – поле номер два.



*Игровое поле № 1*



*Игровое поле № 2*



## Игра «Околица».

### *Игровое поле № 1.*

Игровое поле представляет собой расположенный в центре круг с Солнцем и расположенными по углам квадрата четыре элемента пространства: «Лес», «Речка», «Деревня», «Поле». В середине от центра условно обозначены четыре стороны света с мифологической символикой:

Восток – «Петух», там, где встает солнце и движется оно далее по коловороту на юг – «Лев» (славянский вариант изображения образа), там, где солнце находится в полдень в зените и греет жарче всего. Далее солнце садится на западе – «Конь», а затем оно прячется в доме, где его не видно, - на севере – «Птица Сирин».

### *Игровое поле № 1.*



Игра основана на русской подвижной игре «Околица», которая в традиционном варианте представляла собой следующее: по договоренности (выбору, считалке или жребию) выбирался водящий, которого помещали в центр круга. Сначала уговаривались, где будет деревня, а в каком направлении лес. Обычно они располагались по противоположным сторонам от играющего. Затем водящему завязывали глаза и все вместе начинали его кружить со словами: «Кружись, кружись, околица!». Кружили до тех пор, пока водящий не валился на землю. Играющие сверху падали на него с вопросом: «Где лес?», «Где деревня?». Водящий должен был указать. Если он ошибался. То его спрашивали до тех пор, пока не отгадает, или кружили заново, пока не ошибется.

#### **Проведение игры.**

Играть можно индивидуально и командно.

*В индивидуальном варианте* играющий становится в центр круга и сам выбирает, с какой скоростью и какое время он кружится вокруг своей оси с завязанными глазами. Например, говорит: «До пяти». Все начинают считать: «Один, два, три, четыре, пять!». На протяжении этого времени он должен непрерывно кружиться. Самостоятельно выбирая количество времени, ребенок тем самым может выбрать для себя определенную степень сложности. Его задача во время кружения не выйти за пределы облаков и сохранять при этом ориентацию по сторонам. Далее его просят, не снимая повязки, определить основные направления. Сначала только парные по диагонали, о чем договариваются заранее: только «лес-деревня», только «речка-поле». Исходное положение перед началом игры ребенок определяет сам, например, встает лицом к деревне, которую затем будут искать. Позже можно включать более сложные пространственные отношения: «лес-речка», «деревня-поле-лес-речка». Играть можно по очереди, когда игрок будет на кону до первой ошибки. Можно играть большим числом детей с выбыванием

к центру; **желтых** – «Волк» - средняя окружность; и дальние, **красные** – «Медведь».

*Второе поле – поле «стихий»:* «Земля» - **зеленые** сегменты; «Вода» - **синие** сегменты; «Воздух» - **белые** сегменты. Они располагаются по всей площади и разбросаны от центра. В центре – стартовый круг, в котором изображен Месяц.

### *Игровое поле № 2.*



В основе игры – разнообразные игры с прыжками. Традиционные прыжковые игры, как правило, сопровождались созданиями затрудняющих условий, в которых совершить прыжок было не так-то просто. Например, прыжки «с припеком», когда нужно было перескочить через ноги водящих, которые вслепую пытались схватить прыгающего в полете; или

## **2 вариант.**

Игра проводится на игровом поле «стихий» - «земля», «вода», «небо».

По игровому полю всех стихий предполагаются сложные траектории движения с изменением направлений под различными углами. Как и в первом варианте. Можно сделать две аналогичные серии прыжков, когда сначала выполняются прыжки без разворота и прыжки с разворотом.

По сравнению с выше описанным первым вариантом, в этом выполнении прыжков с поворотом в полете намного сложнее, поскольку ребенку не может приспособивать прыжки «под себя», выстраивая и через заданную собственную, удобную для себя последовательность. Он должен следовать установленному порядку, который на игровом поле обозначен цифрами.

Усложнение заложено и в последовательности прохождения стихий: первые прыжки – «Земля»; вторые – «Вода»; третьи – «Небо». Данный подбор последовательности рассчитан так, чтобы постепенно увеличивалась дистанция между прыжками и усложнялась смена направления за счет увеличения кривизны траектории полета.

Используя оба варианта, можно играть по отдельности, а можно и объединить в одну игру, которая будет состоять из четырех серий:

1. «Звери» - линейные прыжки;
2. «Звери» - прыжки с поворотом;
3. «Стихии» - линейные прыжки;
4. «Стихии» - прыжки с поворотом.

Внутри каждой серии есть по три этапа выполнения задания: 1-2 серии – «Мышь, Волк, Медведь»; 3-4 – «Земля, Вода, Небо».

В традиционной народной игре, например, в классы, когда выполняются серии заданий, обычно используется следующее правило: устанавливается последовательность игроков либо сговором, либо считалкой, либо жребием. После установления последовательности

первый игрок начинает проходить задания этап за этапом (последовательность оговорена заранее) серия за серией. Играющий проходит этап за этапом до тех пор, пока не ошибется. Заранее можно оговорить и число возможных ошибок (до первой, второй и т.д.). После этого очередь передается следующему игроку (до его ошибки). В следующий раз, когда до него дойдет очередь, он начинает следующий игровой подход либо с того задания, которое не выполнил, либо с предыдущего. Игра заканчивается тогда, когда прохождение игровых заданий не закончат все игроки и определится победитель и побежденный.

Когда количество игроков достаточно большое, то запоминать, где кто ошибся и с какого момента ему продолжать, становится очень сложным. В этих случаях в русских играх применялся следующий прием: брали засохшее маленькое дерево с большим количеством веток, лишние убирали, оставляли лишь число веток, соответствующее числу заданий. Каждый игрок имел свой индивидуальный узнаваемый крючок, который вешался на соответствующую ветку (каждая ветка обозначала закрепленное за ней задание), после того, как успешно пройдено соответствующее задание. Так было точно видно, кто на каком этапе находится.

Можно взять настоящую ветку, а можно изготовить муляж дерева, у которого в центре расположен ствол, а по обе стороны от ствола – три уровня веток. Слева – три ветки – означают пройденные этапы; справа – три ветки – означают пройденные серии; центральный ствол – обозначение последней серии заданий и завершения игры. Например, игрок выполнял первую серию заданий и выполнил ее успешно (после успешно выполненного каждого этапа он вешает свой крючок на ветки слева – снизу – вверх), то он убирает крючок слева и вешает второй крючок справа на нижнюю ветку. Затем он приступает

первый игрок начинает проходить задания этап за этапом (последовательность оговорена заранее) серия за серией. Играющий проходит этап за этапом до тех пор, пока не ошибется. Заранее можно оговорить и число возможных ошибок (до первой, второй и т.д.). После этого очередь передается следующему игроку (до его ошибки). В следующий раз, когда до него дойдет очередь, он начинает следующий игровой подход либо с того задания, которое не выполнил, либо с предыдущего. Игра заканчивается тогда, когда прохождение игровых заданий не закончат все игроки и определится победитель и побежденный.

Когда количество игроков достаточно большое, то запоминать, где кто ошибся и с какого момента ему продолжать, становится очень сложным. В этих случаях в русских играх применялся следующий прием: брали засохшее маленькое дерево с большим количеством веток, лишние убирали, оставляли лишь число веток, соответствующее числу заданий. Каждый игрок имел свой индивидуальный узнаваемый крючок, который вешался на соответствующую ветку (каждая ветка обозначала закрепленное за ней задание), после того, как успешно пройдено соответствующее задание. Так было точно видно, кто на каком этапе находится.

Можно взять настоящую ветку, а можно изготовить муляж дерева, у которого в центре расположен ствол, а по обе стороны от ствола – три уровня веток. Слева – три ветки – означают пройденные этапы; справа – три ветки – означают пройденные серии; центральный ствол – обозначение последней серии заданий и завершения игры. Например, игрок выполнял первую серию заданий и выполнил ее успешно (после успешно выполненного каждого этапа он вешает свой крючок на ветки слева – снизу – вверх), то он убирает крючок слева и вешает второй крючок справа на нижнюю ветку. Затем он приступает

ко второй серии прыжков и ошибается на последнем этапе «Медведь». Тогда он оставляет слева крючок на средней второй ветке а справа – такой же крючок на нижней первой ветке. После этого передается другому игроку, и крючки остаются на своих местах до пор, пока игрок не продолжит игру. Вместо крючков можно в кольца: каждый игрок должен иметь по два крючка или кольца одного цвета. Игра для игрока считается оконченной, когда он доберется самого верха.

Подсчет очков очень важен, поскольку он задает в игре мощный двигатель- мотив соревнования. Он используется всегда во всех настольно-печатных играх, принят в компьютерных играх как игровое правило. В данном случае, когда используется дерево подсчета процесс становится наглядной ситуацией, по которой можно судить о каком этапе кто находится. Это более понятно детям: даже по величине расстояния они могут судить о разнице достижений.

Сразу видно, каков разрыв между умениями играющих: большое расстояние между крючками-метками говорит о том, что умения играющих сильно отличаются друг от друга и требуется улучшение двигательного навыка у слабых игроков, чтобы играющий мог отставать от остальных. Отстающий должен в буквальном смысле догонять и подтягиваться. Наглядность первична в сравнительной оценке у маленьких детей, особенно это касается оценки собственных действий в целом. В нашем случае наглядность является стимулятором средовым побудителем к собственному развитию.

Подписано в печать с оригинала макета 27.08.2010 г.  
Формат 60\*84/8. Гарнитура Times New Roman.  
Бумага офсетная. Печать оперативная.  
Усл.печ.л. 2,5. Тираж 10 экз. Заказ № 122,

Отпечатано в типографии ООО «Кассандра»  
445061, Тольятти, ул. Индустриальная, д. 7  
Тел./факс (8482) 57-00-04, e-mail: kassandra1989@yandex.ru



