

Түйін

Бұл мақалада бастауыш сыныптарда сыныптан тыс іс-әрекеттердің мақсаты мен міндеттері қарастырылған.

Мақала иесі сыныптан тыс іс-әрекеттерді өткізу барысындағы тәжірибесімен бөліседі.

Summary

In the actual the tasks and objects of out-of-school PT hours in junior classes are considered. The author described the experience of the organization and giving out-of-school PT hours in junior classes.

НАЦИОНАЛЬНЫЕ И ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ДВИГАТЕЛЬНЫХ КАЧЕСТВ НА УРОКАХ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

А.А.Петров -

учитель физической культуры МГ №34, г.Алматы

Игра - исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, свойственной человеку. Игра может быть средством самопознания, развлечения, отдыха, средством физического и общего социального воспитания, средством спорта. Игры являются сокровищницей человеческой культуры. Огромно их разнообразие. Они отражают все области материального и духовного творчества людей. Естественно, что изучением игр занимались и занимаются многие отрасли знаний: история, этнография, антропология, педагогика, теория и методика физического воспитания и др. Игры, используемые для физического воспитания, очень разнообразны. Их можно разделить на 2 большие группы: подвижные и спортивные. Спортивные игры - высшая ступень развития подвижных игр. Они отличаются от подвижных едиными правилами, определяющими состав участников, размеры и разметку площадки, продолжительность игры, оборудование и инвентарь и др., что позволяет проводить соревнования различного масштаба. Соревнования по спортивным играм носят характер спортивной борьбы и требуют от участников большого физического напряжения и волевых усилий.

В условиях борьбы за независимость и суровой кочевой жизни у казахского народа сложилась самобытная система физического воспитания. В основе её лежали национальные виды спорта и подвижные игры. Их состязательный характер способствовал развитию у молодёжи силы, ловкости и выносливости, воспитанию храбрости, мужества и других качеств, необходимых кочевнику и войну. Особенно большой популярностью пользовались конно-спортивные игры. Конь составлял подвижную основу кочевого хозяйства и являлся олицетворением красоты, чистоты и скорости. В конно-спортивных играх он, вместе с всадником-джигитом, участвовал в активном двигательном процессе.

На уроках физической культуры мы адаптировали некоторые из игр и успешно используем их в учебном процессе.

Конное состязание (Байга)

Игроки парами (конь и наездник) встают на линию старта так, чтобы не мешать друг другу. Первый игрок — конь — вытягивает руки назад-вниз, второй — наездник — берет его за руки, и в таком положении пары бегут до линии финиша. Наездник, первым прискакавший к финишу, должен подпрыгнуть и достать узорный платочек, подвешенный на стойке. Правила игры. Соревнование начинается только по сигналу. Платок достает наездник.

Подними монету (Куме алу)

На противоположных сторонах площадки намечают линии старта и финиша. По площадке раскладывается большое количество монет (камешков). Игроки выстраиваются вдоль линии старта. По сигналу джигиты начинают скачки — передвигаются по направлению к линии финиша, имитируя скачку на конях. Во время скачек джигиты, не останавливаясь, наклоняются и поднимают монеты. Побеждает тот, кто смог во время скачек собрать больше монет.

Правила игры. Начинать скачки можно только по сигналу. Во время скачек нельзя наталкиваться друг на друга. Поднимая предмет, нельзя стоять на месте.

Белый лютый — серый лютый (Ак касқыр — байланган касқыр)

В игре участвуют две команды — это волшебные храбрые волки. Каждая команда имеет свое логово и клетку. Логово — это круг, рассчитанный на то, чтобы все играющие каждой команды поместились в нем свободно. Клетка — это тоже круг, начерченный рядом с логовом, предназначенный для вероятных пленников. В центре площадки прочерчена линия — это граница между логовами, находящаяся на равном расстоянии от каждого из них. Команда, получившая по жребью право начать игру, поет:

Белый лютый,
Серый лютый,
Кого вы у нас хотите
Разозлить?
Имя назовите!
Другая команда отвечает:
Нужен нам самый храбрый, храбрый,
Тот, кто врагов в бою победил,
Тот, кто в походы ходил,
Тот, кто в стреланах вставал.
Злому волшебнику рога отрубал.
Белый лютый
При белой луне,
Серый лютый
При бледной луне
До орды добежит,
К нам от вас самый смелый
...(имя выбранного) прибежит.

Тот, на кого выпал выбор соперников, выбегает из своего логова под восторженные возгласы своих товарищей. В это время та команда, которая приглашает волка, становится в шеренгу, держа перед собой раскрытые ладони. Храбрый волк бежит вдоль строя и, выбрав того, кого он считает слабее себя, т. е. уверен, что он не сможет догнать самого волка, ударяет ладонью в ладонь и бежит в сторону своей команды. Игрок, задетый храбрым волком, бежит за ним, стараясь поймать его (коснуться рукой), пока волк не достигнет границы. Если он это сделает, то возвращается в свою команду, ведя за собой храброго волка в качестве пленника. Если же храбрый волк уйдет от преследования и добежит до своего логова, то тот, кого он задел, окажется пленником.

Правила игры. Касаться рукой волка, перешедшего границу, нельзя.

Ястребы и ласточки (Жапалактар және карлыгаштар)

В игре участвует неограниченное число играющих. Игроки делятся на две группы, становятся в два ряда спиной друг к другу. В одном ряду будут ястребы, во втором — ласточки. Одного игрока выбирают ведущим. Он ходит между игроками и говорит слова отрывно: лас — пауза — точка, или яс..., а окончание слова не произносит. Тогда группа, чье название произнесено полностью, разбегается в разные стороны, а игроки неназванной группы догоняют их. Пойманные игроки считаются членами ловящей группы.

Правила игры. Разбегаться и ловить можно только по соответствующему сигналу. Побеждает та команда, в которой к концу игры окажется больше игроков.

Белая кость (Ак сук)

Участники игры становятся в шеренгу. Ведущий берет белую кость (можно использовать резиновый мяч, деревянный ключ, резные палочки и т. д.) и напевает: Белая кость — знак счастья, ключ, Лети до луны, До белых снежных вершин! Находчив и счастлив тот, Кто тебя в миг найдет! После чего ведущий бросает кость за шеренгу играющих. В этот момент никто не должен оглядываться назад, чтобы не видеть, в какую сторону летит кость. Когда кость упадет, ведущий объявляет: Ищите кость — Найдете счастье скорей! А найдет его тот, Кто быстрее и ловчей! Цель действий — быстро найти кость и незаметно для остальных принести ее ведущему. Если дети заметят ее, они преследуют игрока и, слегка ударив по плечу, отбирают кость, затем тоже бегут к ведущему. Для того чтобы быть незаметным и без препятствий донести кость до ведущего, можно проявить хитрость, находчивость. Иной игрок под предлогом того, что он не может найти кость, идет к

ведущему шагом, отвлекает внимание соперников различными способами (например, громко говорит, указывая на другого, и утверждает, что кость якобы у него и т. д.). Если игрок нашел кость, т. е. оказался счастливым, то вся группа или один из группы исполняют его желание: поют, читают стихи, подражают голосам животных.

Правила игры. Осаленный, преследуемый игроком, обязан сразу же передать белую кость. Оглядываться во время полета кости нельзя. Искать ее разрешается только после сигнала ведущего. Тот, кто нарушает правила игры, несет наказание по велению победителя.

Платок с узелком (Орамал)

Водящий дает одному из участников завязанный в узел платок. Участники становятся в круг вокруг водящего. По команде водящего «Раз, два, три!» все участники разбегаются. Водящий должен догнать игрока с платком, коснуться его плеча и взять платок. В момент преследования игрок с платком может передать его товарищу, тот — следующему и т. д. Если водящий поймает игрока с платком, тот должен исполнить любое его желание: спеть песню, прочитать стихотворение и т. д. После этого он становится водящим.

Правила игры. Игра начинается по сигналу водящего. Отдавать и передавать платок надо быстро, в беге. Нельзя отказываться от исполнения желания.

Цыплята (Балапандар)

Игроки распределяются на три группы. В каждой группе — наседка и ее цыплята. Выбранные считалкой три коршуна должны коснуться ладонями цыплят, после чего те выбывают из игры. Наседка защищает своих цыплят. Она не нападает на коршунов, но если при их нападении наседка, защищая своих цыплят, коснется руками коршунов, то они выходят из игры. Три группы цыплят двигаются цепочками, держась друг за друга и за наседку, которая возглавляет цепь. Цыплята поют:

Дружно держимся за друга, Здесь, в колонне: друг — подруга! Мы все смелые ребята. Развеселые цыплята! Нам не страшен хищный коршун. С нами наша мать! Мы идем с ней погулять, Чудеса повидать!

При этом наседки делают различные повороты, ведя за собой цыплят. Если в этот момент цепь разрывается, на отстающих игроков нападают коршуны. Цыплята стараются опять выстроиться в цепь.

Правила игры. Наседка касается коршуна только в момент его нападения. Коршун ловит лишь оторвавшихся от наседки цыплят.

Данный вид работы позволяет не только активизировать работу учащихся на уроке, но и развить их познавательный интерес.

Подвижная игра — естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Народные игры являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического воспитания дошкольников. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. У них формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви и преданности Родине.

1. Материалы сайта «Энциклопедия мастерства. Игрушка» <http://igrushka.kz/>

2. Детские подвижные игры народов СССР/ Сост. А.В Кенеман. / Под ред. Т.И.Осокиной. — М.: Просвещение, 1988.— 239 с: ил.

Түйін

Бұл мақалада бастауыш сыныптарда қазақтың ұлттық ойындарының қолдануы туралы айтылған. Мақала иесі балалардың жас ерекшелігіне қарай 7-10 жас ұлттық ойындардың бейімделген үлгілерін келтіреді.

Summary

The article tells about the experience of using Kazakh folk dynamic games at PT lessons in junior classes. The author gives the examples of well known adapted games for different ages of 7-10 year children.