

ИГРЫ В ЛЕСУ И ДОМА



В. РЫБКИНА

Каких только игр нет в XXI веке, начиная от древних городков и кончая покером, трансляция которого часами длится по центральному телевидению! Сегодня не составит труда выбрать игру и по интересам, и по душе, и даже с учетом прагматизма. Развлекательные и деловые, подвижные и спортивные, за столом и в парках, от шахмат до домино и т.д. Но есть великие ИГРЫ, объединяющие все человечество – Олимпийские! И все же, не стали ли мы заложниками игр? В таком случае, на наш взгляд, необходимо тщательно подбирать игры, вписывая их в педагогический процесс, но памятуя вечное – «Не навреди».

В представленной работе мы попытались систематизировать игры и нащупать систему в соответствии с педагогическими задачами. Но все же, будучи специалистами физической культуры, мы естественно уделили внимание подвижным и спортивным играм, а также одной из основных дисциплин профессионально-прикладной физической подготовки – ориентированию на местности, которое имеет, выражаясь языком кроссворда, спортивный снаряд для занятий – КАРТУ.

А карта тем и хороша, что таит в себе несметное количество задач и упражнений, выполняемых как за столом, так и на полевых практиках. Именно игровой учебно-тренировочный метод и лежит в основе освоения навыков и умений чтения карт. На базе игрового метода в спортивном ориентировании рождаются новые дисциплины, которые включаются в соревновательный процесс.

В помощь преподавателям и участникам игр издается специальная литература: сборники задач и упражнений, контрольные тесты и брошюры, методические разработки, которые печатаются в журнале Федерации спортивного ориентирования России «Азимут» более 15 лет. Ориентирование и карта, обладающие огромным потенциалом, входят в профессионально-прикладную физическую подготовку как основная дисципли-



Г. ШУР

на обучения студентов Московского филиала РМАТ («Азимут» №3, 2013 г.). Она с успехом применяется преподавателями физической культуры. Известно, что студенты Московского филиала РМАТ успешно справляются с поставленными задачами в массовых стартах, как например «Российский азимут» и «Московский лабиринт». Для этого необходимо иметь спортивную карту. Создание таких карт достаточно трудоемкий процесс, он имеет вековую историю, но это уже тема для другой работы.

Слово «игра» многозначно и исторически изменчиво. Оно служит для выражения представлений о различных действиях, явлениях и нередко употребляется условно. Известны, например, выражения: «игра цен», «игра сил». Различный смысл приобретает слово «игра», когда речь идет об «игре древних», об «олимпийских играх», о «спортивных играх».

Игра как элемент культуры – исторически сложившееся социальное явление, особый вид деятельности, свойственный человеку. Развиваясь со всей культурой общества, игровая деятельность удовлетворяет различные потребности людей (в отдыхе, развлечении, в развитии духовных и физических сил).

Игровая деятельность представляет определенный интерес для общества и отдельных лиц. Она характеризуется многообразием целевых установок и мотивированных действий. Проявления игровой деятельности добровольны и эмоциональны. Строгая регламентация заданий, выполняемых по необходимости, исключается. Однако относительная свобода и самостоятельность действий в игре сочетаются с обязательностью следования ряду условных требований. В процессе игровой деятельности не создаются материальные ценности и не присваиваются блага природы для удовлетворения жизненно необходимых потребностей.

Подвижная игра относится к тем проявлениям игровой деятельности, в которых ярко выражена роль движений. Для

подвижной игры характерны творческие активные двигательные действия, мотивированные её сюжетом (темой, идеей). Эти действия частично ограничиваются правилами: общепринятыми, спортивными, установленными преподавателем или играющими. Они направляются на преодоление различных трудностей, препятствий на пути, и достижению поставленной цели (выиграть, победить, овладеть определенными приемами).

Препятствиями в игре могут быть механические преграды (например, простая веревочка или бревно, через которые надо перепрыгнуть), приёмами движений (которыми надо овладеть), тактические замыслы и действия водящих или команды соперника (которым по ходу игры придется противоборствовать).

Подвижные игры, как правило, не требуют от участников специальной подготовки, за исключением игр, проводимых в регламентированных календарных соревнованиях. Одни и те же подвижные игры могут проводиться в разнообразных условиях, с большим или меньшим количеством участников, по различным правилам. Существуют много наименований и правил подвижных игр. Они применяются со специальной направленностью (в помощь спортивной тренировке, для организации активного отдыха, в лечебных целях) в юношеском возрасте, и особенно среди молодежи.

Игры и игровые учебно-тренировочные занятия являются одним из резервов формирования учебно-познавательной деятельности в изучении студентами начального ориентирования на местности и спортивного туризма. В процессе игровой деятельности студенты осваивают и накапливают опыт работы с картографическим материалом, закрепляют свои представления о различных объектах местности, их изображении на топографических и спортивных картах, познают мир ориентиров, приобретают практические навыки работы с картой и компасом. У них вырабатываются такие качества как настойчивость, пытливость, любознательность, трудолюбие, и чем интереснее и увлекательнее занятия, чем больше отвечают они запросам студентов, тем успешнее будут изучены и закреплены темы учебной программы.

При подборе игр для использования в учебно-тренировочном процессе нужно учитывать, что одна и та же игра в одном случае может вызвать живой интерес у студентов, а в другом – восприниматься вяло, равнодушно, без увлечения. Включая игру в занятия, надо учитывать условия, в которых одним из важных практических вопросов, стоящих перед организаторами игровых занятий со студентами, является вопрос воспитания не только учебно-познавательных, но и трудовых навыков, навыков самообслуживания по принципам – «учись, делая». Боль-

ше того, речь здесь идет не только о трудовых навыках, но и о форме их применения. Все использованные в учебно-тренировочных занятиях игры должны быть сделаны студентами самостоятельно или при помощи преподавателя. Студентов желательно обучать не только азам топографии, ориентирования и работе с картографическим материалом, но и самим изготавливать учебные пособия (настольные карты – тренажеры, макеты и т.п.) для обучения.

Необходимо всегда исходить из интересов студентов, желающих принять в ней участие, стремиться к тому, чтобы каждый получил возможность участвовать в ней не формально, пребывая в качестве наблюдателя, а действовать активно или же находиться в постоянной готовности к действию. Надо стремиться в каждом отдельном случае выбирать такие игры, для проведения которых имеются благоприятные условия.

Успех изготовления и использования предложенных разработок в учебно-познавательных играх зависит от того, насколько хорошо они освоены самим преподавателем. Нужно всегда помнить, что его неподготовленность порождает неорганизованность и часто превращает содержательную, полезную игру в пустую забаву.

Преподаватель должен тщательно разрабатывать план – конспект учебно-тренировочных занятий с использованием той или иной игры. В плане следует предусмотреть способ доведения содержания и правил игры до всех студентов, расстановку играющих и водящего, необходимое количество игрового материала, расчёт времени на проведение игры и подведению её результатов.

Перед тем как выбрать какую-либо игру для включения в учебно-тренировочные занятия, необходимо иметь четкое представление о педагогической задаче, решению которой должна сопутствовать намеченная игра. Иными словами, игра должна быть педагогически оценена прежде, чем окончательно выбрана. Примером тому может служить игра-аттракцион «Московский лабиринт», который состоит из искусственных предметов создающих всего на 20-метровой площадке увлекательную игру с ориентированием. Где студенты пребывают не более двух минут и получают навыки работы с картой и компасом.

Познания секретов ориентирования начинается именно с изучения и запоминания условных знаков спортивных карт. Условные знаки – своеобразная «азбука», состоящая из символов, с помощью которых составлена карта. Условные знаки спортивных карт составлены на основе топографических, но они имеют существенные различия, связанные со спецификой их назначения.

Сегодня спортивное ориентирование

– международный вид спорта, поэтому карты составляются по единым, принятым во всем мире условным знакам и требованиям, с учетом национальных особенностей. Как говорится – «Условные знаки и в Африке условные знаки». В доказательство тому аспирантка РМАТ Татьяна Мендель, одна из сильнейших в стране ориентировщиц, в составе сборной команды России побывавшая в Австралии и завоевавшая серебряную медаль, подтвердила это.

С помощью условных знаков спортивная карта точно и достоверно передает информацию о характере местности: степени проходимости лесных массивов, её рельефе, направлении и качестве дорог; наличии непреодолимых препятствий и других объектов, затрудняющих или облегчающих бег. Эта информация позволяет спортсменам во время соревнований принимать правильные решения при выходе на контрольные пункты, выборе вариантов движения, а также читать так называемую «зеленую книгу» – спортивную карту и таким образом получать и перерабатывать информацию.

Для удобства понимания и запоминания условные знаки делятся на группы. Каждая из них на спортивной карте изображается определенным цветом.

Совсем небольшие спортивные карты территорий, где расположены администрация РМАТ и совсем небольшой парк им. А.А. Величко в м/р Сходня, г.о.Химки Московской области, составлены именно в таких международных условных знаках. Изучив и освоив условные знаки, студенты без особого труда овладевают топографическую грамотность и без труда читают карту.

На карту обязательно наносят линии магнитного меридиана, помогающие при помощи компаса правильно ориентировать карту по сторонам света. Эти линии так и называются – линии магнитного меридиана.

Естественно, что туристские компаса, сослужившие верную службу, сегодня не могут удовлетворить спортсменов-ориентировщиков. Современные спортивные компаса залиты специальной жидкостью, а стрелка останавливается чуть ли не мгновенно. Всего три крупнейшие компании мира выпускают компаса высокого качества: российская – «Московский компас» (кстати, отличный пример, т.н. интерзаменитель), финская и шведская.

Размер карты, тем более для спортсменов держащих её в руке, зависит от масштаба карты, а применение условных знаков строится в соответствии с масштабом. Чем масштаб крупнее, тем карта подробнее и полезнее. Карта тогда хороша, когда её можно читать на ходу!

Скучная карта в руках студентов оживляет и увлекает, если грамотно, методически происходит обучение. Но учебный процесс, посвященный приобретению на-

выков и умений в этой сфере, не так прост, как кажется на первый взгляд. Сюда очень подходит – «Упорство и труд, все перетрут».

Так, если в процессе учебно-тренировочных занятий запланировано изучение и закрепление знаний о условных знаках, нужно включить в игры учебные пособия, отвечающие требованиям программы. Теперь появились и электронные игры, которые таят в себе революционные изменения в обучении студентов.

Занятия с использованием игр содействуют развитию у студентов внимания и наблюдательности, пространственного воображения, творческого мышления и фантазии. Каждая игра должна быть сильной для студентов и увлекательной, но в то же время требовать от них определенного напряжения. Нельзя допускать, чтобы задача в игре решалась очень легко. В таком случае надо усложнить условия игры или перейти к более трудному игровому заданию.

Как и основные учебно-тренировочные занятия, игры и игровые занятия должны проводиться не эпизодически, а регулярно. Это поможет более быстрому освоению топографических навыков и умений по приобретению опыта работы с картографическим материалом и переходу к освоению спортивных карт.

Игровой метод является одним из методов упражнений. Здесь повторение физических упражнений производится при помощи игр. Перед тем как пользоваться этим методом, студентов следует обучить соответствующим элементам техники и тактики, а затем закрепить изученное соответствующими играми. Игровой метод позволяет преподавателю проверить техническую и тактическую подготовленность студентов, как по отдельным элементам, так и в целом. Большим преимуществом игрового метода является то обстоятельство, что он значительно повышает эмоциональность учебной работы и общую нагрузку. Эмоциональная учебная работа увлекает студентов и заметно повышает эффективность работы.

Поскольку при использовании игровым методом повторяется и закрепляется изученное именно в условиях, очень близких к соревнованиям по ориентированию на местности. Параллельно с этим у обучающихся развиваются общие физические и морально-волевые качества (воля, честность, чувство товарищества, дисциплинированность и т.п.).

Игровой метод занимает подходящее место в деле развития специальных физических качеств. Поэтому он оправдывает себя не только в учебно-тренировочной работе со студентами. Его можно применять для исправления технических и тактических недочетов, выявленных на соревнованиях.

Игровой метод приносит студентам удовлетворение своим острым соревнова-

тельным моментом, преодолением трудностей, встречающихся в ходе игры (нахождение КП, потеря ориентировки, правильного выбора пути и т.д.), дарит радость побед и успехов. Все это позволяет воспитывать уверенность в себе. Непременным условием является здесь посильность игры. Слишком трудная игра может привести к совершенно противоположному эффекту.

Игровой метод близок к соревновательному методу, различие состоит в том, что при соревновательном методе применяют основное упражнение (бег с ориентированием согласно правил соревнований), а при игровом методе – подводящие упражнения.

Известно, что участие в играх и соревнованиях по ориентированию на местности посильно юношам, начиная с 8-9-летнего возраста, а студентам колледжа тем более...

Игры по ориентированию целесообразно использовать следующим образом.

1. Физкультура и спорт.

- на занятиях физической культуры для развития выносливости;

- на тренировочных занятиях секций спортивного туризма и спортивного ориентирования – для обучения ориентированию, развития физических качеств и выполнения нормативов;

- для проведения массовых физкультурных мероприятий и праздников в парках и на пригородных ландшафтах (дни здоровья и туризма, туристские слеты, и т.д.).

Лучше всего для этого подходят игры, по следующим причинам:

- возможность занятости всех участников одновременной и интенсивной деятельностью;

- точное соответствие продолжительности с намеченным планом: все участники стартуют в короткий период (общий или групповой старты) и приходят к финишу в определенное организаторами игры время (жестко определяется и контрольное время);

- каждый имеет возможность выбора пути движения соответственно своим приобретенным знаниям, умениям и способностям;

- наличие гарантии безопасности: в первую очередь, в командах и гонках патрулей (имеющих опыт в индивидуальном старте.).

В студенческих организациях (ВУЗы, колледжи):

- для проверки умений и для закрепления полученных знаний по ориентированию на местности;

- для подготовки к соревнованиям по спортивному ориентированию;

- на занятиях по ОБЖ, БЖД в учебных заведениях и для закрепления приобретенных умений и навыков;

- в прогулках, путешествиях и походах выходного дня.

ИГРЫ, ИГРЫ И ЕЩЁ РАЗ ИГРЫ В ТРЕНИРОВКАХ ЮНЫХ СПОРТСМЕНОВ

Советы Понтуса Функе (Швеция)

Я часто чересчур серьезно отношусь к детскому и юношескому спорту. Но нам всем стоит помнить, что спорт для детей – это, прежде всего, игра, и поэтому вносить в тренировку игровой элемент просто необходимо. Во время игры у детей развивается воображение, они учатся быть собранными и в увлекательной форме отрабатывают навыки ориентирования вместе с другими детьми и взрослыми. Играть на свежем воздухе и весело, и полезно.

Эстафеты любых видов – это одна из лучших форм «игрового» обучения. Они помогают детям отрабатывать все основные моторные навыки: бег, прыжки, ползание, переворачивание и т.д. А если бегать по пересеченной местности, под гору и в гору, то количество вариаций на тему становится практически бесконечным.

Кроме того, эстафеты помогают привить детям базовые навыки ориентирования, объяснить им основные понятия: цвета на карте, условные обозначения, цифры для обозначения станций SPORTident и контрольных пунктов.

Болотный футбол и «лесная» лапта – это еще две неплохие игры, которые подходят для ориентировщиков практически любого возраста.

Болотный футбол – это одновременно и веселая игра, и тяжелое физическое упражнение. Главное, не забудьте переодеться и переобуться – будет жалко запачкать ваши новенькие кроссовки. Лесная лапта мало чем отличается от обычной лапты, только в лесу вместо конусов, которые нужно обегать игрокам, можно использовать деревья, а вместо базы – какой-нибудь пенек. Чтобы игроки, ожидающие своей очереди, не скучали без дела, можно занять их чем-нибудь еще: они могут, например, кидать мяч или точно так же играть в лапту.

Пиратские сокровища. С совсем юными ориентировщиками мы частенько играем в охоту за пиратскими сокровищами. И дети, и взрослые наряжаются пиратами. Мы обычно показываем детям пустой сундук, дескать, нас обчистили другие пираты.

Детям нужно по карте отыскать все места, где плохие пираты спрятали наши сокровища. Для этого на контрольных пунктах мы заранее спрятали игрушечные «золотые» монеты. Чтобы отыс-

кать сокровища, детям также необходимо выполнять разного рода задания: например, бросать шишки в ведро или вскарабкаться по веревке, чтобы не их не съели акулы. Детей постарше тоже можно попросить нарядиться пиратами, и пусть бродят во время игры по лесу – тогда игра станет еще увлекательнее. Когда маленькие пираты найдут все сокровища и вернут их в сундук, «золотые» монеты можно обменять на мороженое или какое-нибудь другое угощение.

Существует и другой способ «охотиться за сокровищами». Эта игра-упражнение состоит из двух частей. Сначала игроки по одному или по двое с помощью обычной карты для ориентирования ищут спрятанные на местности куски другой карты – карты сокровищ. Когда все куски карты сокровищ найдены, детям нужно сложить из них вторую карту, как паззл, и по ней уже искать настоящие сокровища. В качестве сокровища можно, например, использовать фрукты, из которых по окончании игры можно на всех приготовить фруктовый салат. Такие игры-упражнения помогают поднять командный дух, сплотить коллектив. А совместная готовка еще больше закрепляет эффект.

Примеры игр: 1, 2, 3. Когда вы бежите трусцой из клуба на тренировку или, наоборот, возвращаетесь с тренировки, игра «раз-два-три» поможет скрасить пробежку, сделать ее куда интереснее. Все дети бегут следом за тренером (или за кем-нибудь из подростков), тренер смотрит перед собой и не оглядывается. Через какое-то время тренер кричит «раз, два, три», дети бросаются враспынную и прячутся. Тренер останавливается и, не сходя с места, пытается отыскать детей. Потом делает три шага назад и ищет тех, кого не смог найти с первого раза. Если он нашел не всех, то он «сдается», и оставшиеся дети выходят из своих укрытий. Затем пробежка продолжается. Так можно делать несколько раз, пока вся группа не доберется до места тренировки или штаб-квартиры клуба.

15. Эта игра подойдет для разминки или для того, чтобы скоротать время, если вы ждете, пока дети вернутся с тренировки. Выбирается один ведущий. В начале игры все игроки держатся за ведущего. Ведущий считает от 15-и до ну-