**«Игровая технология в системе физического воспитания ДОУ».**

*«Спорт становится средством воспитания, тогда, когда он любимое занятие каждого».*

***В. А. Сухомлинский***

Основной вид деятельности, обеспечивающий единство воспитательных, развивающих и обучающих целей и задач – это игра. Именно игра с использованием двигательных игровых ситуаций позволяет ребенку расширить кругозор, память, мышление, развивать двигательную активность и ориентировку в пространстве.

Игра – это не только источник положительных эмоций, это ещё и возможность развивать качества, необходимые для дальнейшей жизни. Во время игры, ребёнок, даже не подозревая об этом, может получать новые знания, умения, навыки, развивать способности.

Любая игра – это, прежде всего, общение со сверстниками или взрослым. И именно в этот момент ребенок учится уважительно относиться к чужим победам и  достойно переносить свои неудачи.

В своей педагогической деятельности, в работе с детьми на непосредственно образовательной деятельности по физической культуре использую игровые технологии, которые позволяют ребенку раскрыться, появляется уверенность в себе. Действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным условиям жизни, дошкольникам легче усваивать материал любой игровой сложности.

Чтобы повысить интерес к непосредственно образовательной деятельности, с целью закрепления пройденного материала по физической культуре с детьми дошкольного возраста, мною была разработана дидактическая игра «Спортивное поле».

**Цель игры:** обобщение знаний детей старшего дошкольного возраста по образовательной области «физического развития».

**Задачи:**

* поддерживать интерес детей к занятиям и мероприятиям по физическому развитию;
* закреплять знания детей о некоторых вида спорта и спортивного инвентаря;
* развивать двигательную активность детей посредством упражнений и игр;
* развивать физические качества: ловкость, быстрота, скорость, координацию;
* воспитывать нравственно-волевые качества, доброжелательных отношений у детей старшего дошкольного возраста.

**Правила игры:**

**Участники:** 2 подгруппы детей.  
Вращение барабана по часовой стрелке.  
Если стрелка укажет на сектор «ПРИЗ», то участники выполняют задание, предложенное педагогом. За правильное выполненное задание получают красную фишку.   
Если стрелка укажет на «0» - переход хода, вращение стрелки продолжается.  
Выполненные задания убираются из конверта.

**Игра продолжается до тех пор, пока все задания не будут выполнены. Побеждает та команда, у кого больше фишек.**

Игра – это важный вид деятельности в дошкольном возрасте, и я стараюсь организовать ее так, чтобы каждый ребенок, проживая дошкольное детство, мог получить знания, умения и навыки, которые он пронесет через всю жизнь.

