
ЗАСТОСУВАННЯ МОДЕЛЬНИХ ТЕСТІВ У ВИЗНАЧЕННІ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

УДК 796. 1

Сокол О.В. (Sokol O.V.), Гетманцев С.В. (Getmantsev S.V.), Смірнова І.М. (Smirnova I.N.)

Національний університет кораблебудування ім. адмірала С.О. Макарова

Миколаївський державний університет ім. В.О.Сухомлинського

Херсонський філіал Національного університету кораблебудування ім. адмірала С.О. Макарова

Визначення здібностей до ігрової діяльності, а саме, до взаємодії, орієнтуванню, оригінальності оперативних рішень, швидкості дії й інших якостей являються задачами відбору в спортивних іграх.

Ключові слова: спортивні ігри, відбір, тести.

Determination of capacities for playing activity, namely, to co-operation, to the orientation, it is been originality of operative decisions, speed of action and other qualities the tasks of selection in sporting games.

Key words: sporting games, selection, tests.

Однією із задач відбору є визначення здібностей до взаємодії, орієнтуванню, швидкості дій, ініціативності і наполегливості, раціональності й оригінальності оперативних рішень, концентрації уваги та координації рухів [1; 2; 5].

Кращим засобом такої діагностики є модельні тести, побудовані на матеріалі рухливих ігор. Саме вони дозволяють оцінити не кожную здібність окремо, а такі їхні сполучення, які характерні для спортивних ігор [3; 4].

Тест 1. «Бігуни».

Гра проводиться в прямокутнику 12×9 м. Одна половина граючих («ловці») розташовується в шеренгу перед однією з лицьових ліній обличчям до

прямокутника. Інша («бігуни») – у шерензі усередині прямокутника з протилежної лицьової лінії обличчям до «ловців».

Установка граючим: «ловцям» – осалить якнайбільше бігунів, «бігунам» – жодного разу не бути осаленим.

По свистку «бігуни» розбігаються по площадці. Одночасно перший у шерензі ловець стрімко вибігає в поле й намагається осалить якнайбільше «бігунів». Ті, у свою чергу, намагаються увернутися від нього. Осалені виходять за межі площадки й вишиковуються в шеренгу біля однієї з бічних ліній.

Через 20 сек. лунає свисток, що перериває гру. Ловець повертається «додому» і стає в кінець своєї шеренги. Фіксується кількість осалених, а також їхні нагрудні номери. Після цього вони знову вступають у гру. Так триває доти, поки не зіграють всі «ловці». Потім гравці міняються ролями.

Тест 2. «Полювання».

Гра проводиться у квадраті 9×9 м або колі діаметром 18 м. Половина граючих розташовується перед обмежуючими його лініями або за колом рівномірно («мисливці»). Інша половина вільно розміщається усередині квадрата або кола («качки»). Завдання «мисливців» – потрапити волейбольним м'ячем в «качок», а завдання останніх – піймати якнайбільше м'ячів зі зльоту. Установка граючим: намагатися піймати м'яч, але уникати осалювання, мисливцям - намагатися швидше вибити «качок».

Мисливець, який володіє м'ячем, по свистку кидає його в качку будь-яким способом або передає партнерові, що перебуває ближче до качок.

«підстрелена» або качка, яка спіймала м'яч голосно називає свій номер, а гра не переривається, поки не мине її час (3 хв.). Потім граючі змінюються ролями.

За кожний удалий «постріл» мисливець одержує одне очко. «підстрелена» качка штрафується одним очком, але повертає його собі при вдалому лові.

Тест 3. «Боротьба за м'яч».

Гра проводиться на баскетбольній площадці звичайних розмірів і по загальному малюнку нагадує баскетбол, але без кидків у кошик. Установка командам: довше утримати м'яч у своїй команді, заважаючи суперникові у виконанні такого ж завдання (перехоплення, «тримання» м'яча за допомогою оманливих дій на місці, ведення й передачі партнерові). Виграє команда, гравці якої більшу кількість раз володіли м'ячем. Доцільний склад команди – 5 чоловік.

За оволодіння м'ячем гравець отримує одне очко. По сумі очок граючі розподіляються в ранговому ряді.

Тест 4. «Розвідка».

Гра проводиться в колі діаметром 2 м. У його центрі поміщають волейбольний м'яч. Установка граючим: «розвідникам» – швидше віднести м'яч за коло й не бути осаленим, «вартовим» – постаратися осалити розвідника. До м'яча викликаються одночасно два гравці: один з команди розвідників – інший – вартових. Завдання розвідника полягає в тому, щоб, приславши пильність вартового, вибігти з кола з м'ячем у руках. Вартовий повинен встигнути осалити розвідника, поки той не вийшов з м'ячем з кола. Враховується кількість рухів розвідника та час від початку рухів до торкання м'яча.

Коли зіграють усі учасники команд, вони змінюються місцями. Виграє команда, яка має меншу кількість осалених розвідників.

Для баскетболістів проводиться й п'ятий тест.

Тест 5. «У щит».

Група ділиться навпіл. Кожна половина грає біля одного щита. На лінії штрафного кидка ставиться 5 м'ячів. Установка граючим: швидко й точно робити кидки. За свистком гравець, що стоїть на відстані 1 м за лінією штрафного кидка, підбігає до м'ячів і кидає їх по черзі в щит будь-яким способом. Йому необхідно зробити п'ять кидків.

Виграє команда, що витратила менше часу на гру. Оцінюється також час, що витратив кожен гравець.

Результати ігрових тестів вносяться до зведеної таблиці, у якій визначається місце, зайняте кожним кандидатом у кожній вправі та моделі в цілому.

У більшості випадків прояв здібностей досліджується непрямым шляхом, порівнянням нееквівалентних показників і тому виникає проблема надійності прийнятих оцінок.

Рішення проблеми також ускладнено тому, що тести побудовані на взаємодії випробуваних, але це являє собою цінність при відборі в спортивні ігри. Комплекс ігрових тестів розробляється на основі рухливих ігор і ігрових вправ і повинен відповідати наступним вимогам: ті самі функції випробуваних досліджуються в різних за характером проявах і відображаються різними показниками комплексу тестів; підсумкова оцінка враховує весь комплекс морфологічних, функціональних, психологічних особливостей спортсмена.

Якості і властивості особистості знаходяться у складних відносинах між собою й ефективністю ігрової діяльності і по різному змінюються в процесі спортивної підготовки, що орієнтує на правильну і своєчасну оцінку здібностей при відборі.

При дослідженні індивідуальних особливостей учнів при відборі в спортивних іграх запропоновані модельні тести є найбільш точними, доступними, достовірними, ефективними, надійними.

Література:

1. *Баландин В.И., Блудов Ю.М., Плахтиенко В.А.* Прогнозирование в спорте. – М.: Физкультура и спорт, 1986. – 193 с.
2. *Борзов В.Ф.* Украинский спорт накануне Игр XXVI Олимпиады // Наука в олимпийском спорте. – 1996. – № 1 (4). – С. 3 – 10.
3. *В.Н.Платонов.* Общая теория подготовки спортсменов в олимпийском спорте. Киев. «Олимпийская литература», 1997.
4. *Чебураев В.С.* Прогнозирование в видах спорта со сложной координацией движений // Основы теории прогнозирования спортивных достижений. – М.: ВНИИФК, 1993. – С. 59 – 63.

5. *Шустин Б.Н.* Моделирование и прогнозирование в системе спортивной подготовки // Современная система спортивной подготовки. – М.: СААМ, 1995. – С. 226 – 237.