

Ю.А. Мельников



Подвижные игры в системе спортивной подготовки

ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ



Ижевск 2014

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФГБОУ ВПО «Удмуртский государственный университет»
Факультет физической культуры и спорта
Кафедра теории и методике спортивной тренировки и спортивных дисциплин

Ю.А. Мельников

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ В СИСТЕМЕ СПОРТИВНОЙ ПОДГОТОВКИ

Терминологический словарь



Ижевск 2014

УДК 796 (038)
ББК 75.1я 20
П 44

Рекомендовано к изданию Редакционно-издательским советом УдГУ

Рецензенты: д.п.н., профессор И.Г. Гибадуллин,
к.п.н., доцент А.А. Райзих

Мельников Ю.А.

Подвижные игры в системе спортивной подготовки: терминологический словарь / Ю.А. Мельников. – Ижевск: Изд-во «Удмуртский университет», 2014. – 100с.

В терминологическом словаре систематизированы основные понятия и термины по учебной дисциплине «Подвижные игры в системе спортивной подготовки». В понятиях раскрывается предмет изучения и преподавания основ теории и методики подвижных игр, их роль и место в системе физического воспитания, раскрывается сущность теоретического обеспечения подготовки по специальности 033100 «Физическая культура» и по направлению подготовки 034300 «Физическая культура».

Данное издание адресовано студентам бакалавриата факультета физической культуры и спорта Удмуртского государственного университета, преподавателям вуза, учителям физической культуры и специалистам в сфере физической культуры и спорта.

УДК 796 (038)
ББК 75.1я 20

© Ю.А. Мельников, 2014
© ФГБОУ ВПО «Удмуртский
государственный университет», 2014

Предисловие

Язык – это живая лексическая система, в которой постоянно появляются новые слова и отмирают устаревающие. Темп этих перемен неравномерен. И сейчас русский язык переживает период, когда в результате ряда резких социальных перемен возникла необходимость в обозначении множества новых понятий. В последнее время образуется масса лексических единиц на базе русских корней и появляется в речи множество заимствованных выражений. Понятно, что в этих условиях резко повышается спрос на лексикографические пособия, которые фиксируют и толкуют новые языковые единицы.

Одним из таких пособий как раз и является данный словарь.

В словарь включены иностранные заимствования, которые либо уже довольно широко распространены в русской речи, либо употребляются пока только в профессиональном языке. Многие слова известны давно, но стали широко использоваться в речи лишь в последнее время. Кроме того, немало известных заимствований приобрело новые значения (эти новые значения мы постарались указать в терминологическом словаре).

Иностранные слова имеют, с одной стороны, образовательное значение. Слово, проникая из языка в язык, сближает как эти языки, так и людей, на них говорящих. Поэтому очевидна положительная сторона знакомства с иноязычными словами. Кто осваивает эту лексику, тот делает первый шаг на очень трудном пути освоения чужого языка и культуры. По оценке В.Г. Белинского, «новое слово, выражающее новую мысль, почитается приобретением, успехом, шагом вперед».

Культура языка – это, прежде всего лексическое разнообразие речи. Несомненно, новые слова и выражения расширяют словарь индивида. Но нельзя забывать, что богатейший русский язык располагает безграничными возможностями варьированного обозначения понятий и реалий окружающей действительности. Поэтому надо чаще обращаться к родному языку – нет ли в

нем подходящего к данному случаю выражения. Если нет, то позволительно использовать один из приведенных в словаре нерусских неологизмов (если он содержательно и стилистически будет к месту). При этом употреблять его следует в правильном значении (зафиксированным в словаре) и исключительно экономно (один раз за какой-то продолжительный период – тем более для одного и того же адресата).

Центральное место в учебном плане подготовки бакалавров по физической культуре занимают профилирующие дисциплины, от качества, освоения которых существенно зависит становление педагога в целом. Цикл спортивно-педагогических дисциплин направлен на то, чтобы вооружить студентов знаниями, умениями и навыками базовых средств физического воспитания и спорта в сочетании с теоретическими дисциплинами в контексте будущей профессиональной деятельности.

Учебная дисциплина «Подвижные игры в системе спортивной подготовки» является одной из основных в высших учебных заведениях. Поэтому изучению специальных вопросов теории и методики подвижных игр должно предшествовать освоение терминологии данной дисциплины.

Предметом терминологического словаря «Подвижные игры в системе спортивной подготовки» является терминология по наиболее распространенным понятиям об игре, педагогическим требованиям к организации и проведению подвижных игр, соревновательная деятельность. А также терминология теории и методики физической культуры и спорта, широко используемая в специальной и научно-методической литературе, лексика культуры, науки, образования, экономики, информатики, имена собственные и аббревиатуры.

Оценивая положительный вклад нововведений в учебный процесс студенческой молодежи, необходимо отметить, что, к сожалению, подвижные игры в системе спортивной подготовки используются эпизодически, хотя их огромный потенциал как эффективного средства физического воспитания для

всех очевиден. Использование подвижных игр в образовательном процессе позволяет реализовать ряд задач: двигательный компонент, представленный в физическом воспитании; познавательный компонент, основанный на знаниях о народной культуре; эмоциональный компонент, связанный с сюжетной основой подвижных игр.

Определенную ценность представляют удмуртские национальные игры, которые помогут студенту ознакомиться с региональным компонентом при изучении данной дисциплины.

Пособие направлено на формирование у студентов факультета физической культуры и спорта знаний, умений и навыков, которые и составляют основу определяемых сегодня профессиональных компетенций выпускника (ПК-2, ПК-6, ПК-24).

Таким образом, терминологический словарь, построенный на междисциплинарном подходе, поможет бакалаврам в самостоятельном освоении теоретического материала по подвижным играм, расширит объем информации по данной дисциплине. Это особенно важно для студентов заочной формы обучения и для тех, кто часто отсутствует на учебных занятиях в связи с участием в соревнованиях и учебно-тренировочных сборах.

Представленные вопросы для самостоятельной подготовки дадут более углубленные знания и расширят кругозор учащейся молодежи по данной дисциплине. Терминологический словарь ««Подвижные игры в системе спортивной подготовки»» будет способствовать более качественной самостоятельной подготовке, подготовке к зачетам и экзаменам, прохождению педагогических практик, выполнению курсовых и выпускных квалификационных работ бакалавров и магистрантов.

Все ли ты знаешь о своей профессии?

«Знание составляется из мелких крупинок ежедневного опыта». (Д.И. Писарев)

«Знание и только знание делает человека свободным и великим». (Д.И. Писарев)

«Надо много учиться, чтобы осознать, что знаешь мало». (М. Монтень)

«Мало одного знания: надо применить его; хотеть недостаточно, надо действовать». (В. Гете)

«Как из полушек и копеек составляются рубли, так из крупинок прочитанного составляются знания». (В.И. Даль)

«Каждый день, в который вы не пополнили своего образования хотя бы маленьким, но новым для вас куском знания ... считайте бесплодно и невозвратно для себя погибшим». (К.С. Станиславский)

«Знание – это то, что наиболее существенным образом возвышает одного человека над другим». (Д. Аддисон)

«Знание только тогда знание, когда оно приобретено усилиями своей мысли, а не одной памятью». (Л. Толстой)

«Кто учился наукам, но не применяет их, похож на того, кто пахал, но не сеял». (Саади)

«Помнить – значит сохранить в памяти порученное тебе другими, а знать – это значит делать, по-своему, не упершись глазами в образец и не оглядываясь всякий раз на учителя». (Сенека)

«Уча других, мы учимся сами». (Сенека)

«Велик тот учитель, кто исполняет на деле, чему учит». (Катон Старший)

«Если педагогика хочет воспитывать человека во всех отношениях, то она должна прежде узнать его во всех отношениях». (К.Д. Ушинский)

«Образование не дает ростков в душе, если оно не проникает до значительной глубины». (Протагор)

А

Абажур – колпак для лампы.

Аберрация – заблуждаться, отклонение от истины в правилах соревнований по подвижным играм.

Абориген – коренной житель страны, местности.

Абракадабра – бессмысленный, непонятный набор слов (по латинскому названию магического заклинания).

Абрис – очертание предмета, контур.

Абсолютная сила (максимальная) – сила, проявляемая при максимальном произвольном сокращении мышц без учета времени и массы собственного тела.

Авоська – сетка.

Аврал – общая спешная (обычно по тревоге) работа всем коллективом.

Автобус – многоместный автомобиль для перевозки пассажиров.

Автомобиль – самодвижущееся транспортное средство с двигателем для перевозки грузов и пассажиров по безрельсовым путям.

Автопилот – устройство для автоматического управления летательным аппаратом.

Авторитарные способности – способность завоевать авторитет непосредственно эмоционально-волевым влиянием на деятельность и личность занимающихся детей.

Авторитарный – властный, влиятельный судья соревнований, стремящийся утвердить свою власть над другими.

Автохтоны – коренное, первоначальное население страны.

Агрессия – фактическое физическое нападение, или агрессивное или угрожающее поведение участников игры.

Адаптация – приспособление организма к изменяющимся внешним условиям игры.

Адаптация подвижной игры – подготовка подвижной игры к использованию ее применительно к конкретной педагогической ситуации и определенному контингенту, когда в структуре и содержании любой подвижной игры при сохранении ее целостности лишь акцентируются моменты, наиболее характерные для реальной или будущей деятельности.

Адекватный – вполне соответствующий, совпадающий в вопросах судейства соревнований по подвижным играм.

Адинамия – снижение двигательной активности, бессилие, переутомление у играющих детей.

Адлер А. (1870-1937) – основатель теории «Функционального удовольствия, реализации врожденных влечений». Он объясняет появление игры и ее своеобразие как реализацию желаний, которые ребенок не может осуществить в действительности.

Ажиотаж – искусственно вызванное сильное возбуждение, волнение, борьба интересов вокруг спорных вопросов в спортивных мероприятиях по подвижным играм.

Азарт – сильное возбуждение, задор, увлечение.

Аист – крупная длинноногая перелетная птица с длинным прямым клювом.

Ай-кью – коэффициент умственного развития человека; отношение так называемого умственного возраста к истинному хронологическому возрасту данного лица.

Академические способности – способности, которые проявляются в творческом научном подходе к своей работе. Регулярное знакомство с новинками научно-методической литературы, изучение опыта своих коллег, посещение открытых занятий, участие в научных конференциях и методических семинарах.

Акватория – поверхность водоема, водный участок.

Акинезия – утрата подвижности, невозможность произвольных, активных движений.

Акробат – цирковой гимнаст, а также вообще спортсмен, занимающийся акробатикой.

Акселерат – ребенок, подросток, у которого отмечается ускоренное физическое развитие.

Активность – основной принцип игровой деятельности, выражающий активное проявление физических, интеллектуальных сил, начиная с подготовки к игре, в процессе и в ходе обсуждения ее результатов.

Акцент – подчеркивание, выделение отдельных мыслей, слов в судействе соревнований по подвижным играм.

Акция – действие, предпринимаемое для достижения какой-либо цели в судействе спортивных мероприятий по подвижным играм.

Алгоритм – формирование последовательных действий, направленных на достижение указанной цели для проведения контроля в судействе соревнований по подвижным играм.

Алогизм – явление нарушения логической связи, последовательности в судействе спортивных мероприятий по подвижным играм.

Алфавит – порядок букв принятый в азбуке.

Альтернатива – выбор одной или двух (нескольких) исключаящих друг друга возможностей в судействе соревнований по подвижным играм.

Альтруизм – готовность бескорыстно действовать в пользу других, забывая о своих интересах.

Амбар – строение для хранения зерна, муки, припасов, а также товаров.

Амбидекстрия – способность игрока в равной мере успешно владеть правыми и левыми конечностями.

Амортизация – процесс, происходящий при соприкосновении мяча с пальцами рук до момента потери скорости мяча.

Анаграмма – перестановка букв в слове (род словесной игры), в результате которой образуется новое слово («салат» – «атлас»).

Анализ – всесторонний разбор, рассмотрение отдельных сторон, составных частей чего-нибудь.

Анаэробная выносливость – компонент специальной выносливости, способность выполнять работу преимущественно за счет анаэробных источников энергообеспечения (в условиях недостатка кислорода).

Аниматор (массовик) – организатор игрового общения.

Анонс – предварительное объявление о чем-либо (о проведении соревнований по подвижным играм, о веселых стартах и т. д.).

Апатия – состояние безразличия, отсутствие интереса, равнодушие к игре.

Апелляция – обжалование решения судьи спортивных соревнований в вышестоящий судейский орган в форме протеста, обращения, заявления, жалобы о пересмотре итоговых результатов в соревнованиях по подвижным играм.

Аплодисменты – рукоплескания в знак одобрения или приветствия.

Апогей – высшая степень, расцвет чего-нибудь.

Аптечка – набор лекарств для оказания первой медицинской помощи.

Арбитр – спортивный судья, следящий за соблюдением правил проведения соревнования по подвижным играм, оценивающий его результаты и принимающий решения во всех спорных случаях.

Аргумент – суждения, положения, факты, используемые в процессе доказательства судейства спортивных мероприятий по подвижным играм.

Арифметика – раздел математики изучающий простейшие свойства чисел, выраженных цифрами, и действиями над ними.

Аркан – длинная веревка с затягивающейся петлей на конце.

Арлекин – шут.

Арсенал – склад оружия и военного снаряжения.

Аршин – старинная мера длины, равная 0,71м.

Аршин – старорусская мера длины, равная 16 вершкам, или 71,12см.

Атака – игровой фрагмент нападения (игровая ситуация), при которой команда разыгрывает какую-либо тактическую комбинацию в нападении.

Аттенционные способности – способность распределять свое внимание между несколькими видами деятельности одновременно.

Аттракцион – устройство для развлечений в местах общественных гуляний.

Аттракционный принцип игры – подвижная игра, которая имеет красочный реквизит.

Аудитор – ревизор, должностное лицо, которому поручена проверка финансово-хозяйственной деятельности учреждения, предприятия.

Аукционный принцип игры – обычный, словесный, песенный конкурс. Это «черный ящик», это игра с «перечислением предметов».

Аут – выход мяча или другого спортивного снаряда за пределы площадки или поля.

Аутентификация – установление или подтверждение подлинности личности, документа или источника информации.

Аутсайдер – команда, занимающая последнее место в соревновании по подвижным играм.

Афиша – объявление о предстоящих соревнованиях.

Аффект – быстро возникающее и бурно протекающее кратковременное эмоциональное состояние, отрицательно влияющее на психику и поведение играющего.

Аэробная выносливость – компонент общей и специальной выносливости, способность выполнять работу за счет аэробных источников энергообеспечения (за счет использования кислорода).

Аэросани – механические сани, передвигающиеся по снегу с помощью воздушного винта.

Аэростат – воздушный шар, летательный аппарат легче воздуха с корпусом, наполненным газом.

Б

Баба-Яга – старуха-колдунья в русских сказках.

Бабки – старинная народная игра основана на попадании в цель.

Бабочка – насекомое с двумя парами крыльев разнообразной окраски.

Бабушка (бабуля, бабуся) – мать отца или матери (старая женщина).

Байдарка – узкая и легкая спортивная лодка без уключин.

Байка – побасенка, выдумка.

Бал – большой танцевальный вечер.

Балагур – человек, который любит шутить, балагурить, веселить.

Балл – цифровая отметка успехов в соревнованиях, в спорте, в школе.

Бант – лента, завязанная в виде нескольких перетянутых посередине петель.

Барабан – ударный музыкальный инструмент в виде цилиндра, верх и низ которого обтянуты кожей.

Барабанщик – тот, кто бьет в барабан (музыкант, играющий на барабане).

Баран – жвачное млекопитающее с густой волнистой шерстью и изогнутыми рогами.

Баранка – пшеничный хлебец из заварного теста в виде кольца.

Барыня – плясовая народная песня, а также пляска под музыку этой песни.

Барьер – спортивный инвентарь, перегородка, поставленная в качестве препятствия на пути. Используется для обозначения зон, рубежей, коридоров и т. п.

Башня – высокое и узкое архитектурное сооружение.

Бдительность – постоянное настороженное и неослабное внимание.

Бег (бежать) – передвижение, движение, при котором быстро и резко отталкиваются ногами от земли.

Беготня – непрерывное движение бегом в разных направлениях.

Бедняга (бедолага) – несчастный, жалкий или заслуживающий сожаления человек или игрок.

Бедовый – шустрый, смелый мальчик.

Бедокурить (разг.) – шалостями или неосторожностью устраивать неприятности, беспорядок, проказничать.

Безвольный (нерешительный) – человек или играющий ребенок со слабой волей.

Безголовый (разг.) – неумный, несообразительный игрок.

Бездомный – не имеющий жилья или приюта.

Беззащитный – лишенный защиты, не могущий защитить себя игрок.

Беззлбный – добродушный, без злых намерений игрок.

Безрезультатный (безуспешный) – не дающий результатов в игре.

Берлога – зимнее логовище медведя.

Бес – злой дух (в старых народных повериях и сказках).

Беседа – вопросно-ответная форма овладения учебным материалом.

Бескозырка – фуражка без козырька.

Бессменный – постоянный, не имеющий замены игрок.

Бечёвка – тонкая веревка.

Билборд – доска для объявлений, рекламный щит, уличная афиша, наружная реклама.

Биологический возраст – конкретная биологическая стадия роста организма, связанная с периодами развития человека. Часто не совпадает с календарным (паспортным) возрастом.

Бирюлька – маленькая, точённая из дерева фигурка, применяемая в игре, которая состоит в том, что из кучи таких фигурок достают крючком одну за другой, не шевеля остальных.

Бита – спортивный снаряд, которым игроки в некоторых играх пытаются отбить поданный мяч.

Благодарность – официальное выражение высокой оценки чьего-либо труда, действий.

Блеф – выдумка, ложь с целью создать преувеличенное представление о своих возможностях в играх; хвастовство несуществующими силами и средствами.

Блиц-турнир – соревнование, проводимое в ускоренное время по сравнению с обычным временем проведения.

Богатырь – герой русских былин, совершающий воинские подвиги.

Болото – топкое место со стоячей водой.

Брейн-ринг (Брэйн-ринг) – телевизионная игра-состязание, в которой побеждает более эрудированная команда, проявившая более быструю реакцию в ответах на вопросы ведущего игры.

Бриль Михаил Семенович – разработчик программы «Отбора в спорте» на основе использования подвижных игр.

Бросок – быстрое, стремительное короткое движение, применяемое для передвижения предмета в пространстве.

Бубен – ударный музыкальный инструмент, представляющий собой деревянный обруч, обтянутый с одной стороны кожей или пузырем. Служит для ритмического сопровождения пляски, пения, игры на музыкальных инструментах.

Буклет – рекламное или информационное издание, отпечатанное на одном листе, многократно сложенном.

Буффонада – сценическое представление, построенное на комических, шутовских положениях.

Быстрота – свойства занимающегося, обеспечивающие ему возможность совершать движения за минимально короткое время с максимальной скоростью.

Бэкграунд – музыкальное или шумовое оформление проведения соревнований по подвижным играм.

Бюлер К. (1879-1963) – в его теории внимание обращается на то, что в игре важен не практический результат, а сам процесс игровой деятельности, от которого ребенок испытывает удовольствие.

В

Валлон А. (1879-1962) – сторонник теории антиципации (предвосхищения). Игры можно рассматривать как предвосхищение и научение тем видам деятельности, которые должны появиться позже.

Ведущий – человек, обладающий талантом организатора досуга.

Велосипед – колесное транспортное средство, приводимое в движение мускульной силой человека через ножные педали или (крайне редко) через ручные рычаги.

Верста – старорусская мера длины; равна 1,0668км.

Вертящаяся мишень – инвентарь, к раме, укрепленной на двух стойках, прикреплен фанерный круг, окрашенный в два цвета с одной стороны и в два других цвета – с другой. Круг прикрепляется к раме с двух сторон по центральной линии и может свободно вращаться.

Вершок – старорусская мера длины; равен 4,45см.

Вето – запрещение, отмена, приостановление какого-либо решения в судействе соревнований по подвижным играм.

Взаимоотношения – отношения и связи, возникающие в команде между ее членами как в процессе решения общих задач спортивной деятельности, так и вне нее.

Взаимопонимание – способность членов команды быстро и адекватно воспринимать намерения и замыслы своих партнеров, возникающие в процессе деятельности, согласованно и синхронно взаимодействовать в процессе игры.

Взрывная (быстрая) сила – способность проявлять наибольшую силу в наименьше время.

Видеомагнитофон – аппарат для записи и воспроизведения (на телеэкране) зрительного образа и звука с помощью магнитной ленты.

Викторинный принцип игры – игра-отгадывание.

Витагенное обучение (теоретические основы разработал академик А.С. Белкин) – реальный путь слияния образования и самообразования. Сущность этой теории заключена в истинном сотрудничестве педагогов и учащихся.

Вице-чемпион – команда, занявшая в розыгрыше первенства второе место.

Внушение – психологическое воздействие на личность человека, приводящее к появлению у него определенного сознания, мировоззрения, отношения к чему-то.

Водяной (Ву мурт) – удмуртская национальная игра.

Волан – спортивный снаряд для игры в бадминтон, который игроки перебрасывают через сетку ударом по нему специальной ракеткой. Имеет форму конуса с пластмассовой или пробковой головкой, обтянутой замшей или резиной, и пластмассовым или перьевым стабилизатором (оперением). Высота волана 6,4см. Масса около 5г.

Волчатник – длинный шнур, веревка или трос, на который через определенное расстояние прикреплены разноцветные флажки.

Воля – способность к внутренним усилиям для осуществления намеченной цели, в частности к преодолению усталости, одно из необходимых нравственных качеств занимающихся.

Ворота – представляют собой прямоугольное пространство, ограниченное двумя боковыми стойками (штангами) с поперечной перекладиной с веревочной сеткой в глубине.

Воспитание – сознательное, намеренное и по определенному плану совершаемое влияние образованных людей на тех, которые еще не образованы.

Вотум – мнение, решение, выражение путем голосования на заседании судейской коллегии или других совещаниях, собраниях и пр.

Вращение мяча – придание мячу разнонаправленных вращений вокруг его горизонтальной или вертикальной оси в момент движения кисти руки. Это элемент позволяет игроку в конкретных соревновательных ситуациях воздействовать на траекторию полета мяча.

Встречная эстафета – поочередное взаимодействие участников команды, расположенных навстречу друг другу.

Второй этап решения педагогической задачи – процесс непосредственного течения игры, исправление ошибок, коррекция поведения игроков и приемов ведения игры.

Выбор места – 1) точное расположение игрока по отношению к летящему мячу; 2) правильное расположение руководителя игры на площадке.

Выбывание из игры – уход с игровой площадки игрока, удаленного судьей или замененного.

Выносливость – способность играющего противостоять физическому утомлению в процессе мышечной деятельности, поддерживать необходимый уровень интенсивности работы в заданное время, выполнять нужный объем работы за меньшее время.

Г

Гадальный подход (принцип) к играм – загадывание под судьбу. Используют для усиления сюжета игрового действия.

Газман О.С. – сторонник идеи антиципации (предвосхищения). Игра всегда выступает одновременно как бы в двух временных изменениях: в настоящем и будущем.

Гала – в соединении с существительным обозначает праздничное, торжественное, яркое зрелище.

Гальщик (тот, кто галит) – водящий игрок.

Гандикап – искусственное выравнивание шансов сильного и слабого противников в соревнованиях по подвижным играм.

Гарантированная фора – строго определенное преимущество в играх, которое предоставляется играющим (команде) сразу до начала игры.

Гафа (промашка) – бестактность, неловкость, оплошность, неуместный поступок.

Генезис – происхождение, процесс возникновения и развития подвижных игр, видов спорта, правил соревнований и т. д.

Гибкость – свойство опорно-двигательного аппарата, большая степень подвижности его звеньев относительно друг друга, что обуславливается амплитудой движения в суставе, которая, в свою очередь, зависит от строения сустава, суставной капсулы, связок, от силы и эластичности мышц и т.д. Дает возможность выполнять движения с широкой амплитудой.

Гибкость активная – амплитуда движений в суставах, проявляемая только за счет активности мышц.

Гибкость пассивная – наибольшая амплитуда движений в суставах, которая может быть достигнута за счет воздействия внешних сил.

Гимнастическая палка – вспомогательный гимнастический снаряд, имеющий различную длину – укороченную (до одного метра) и полную (свыше одного метра), диаметром около 25-28мм и изготовленная из различных материалов (пластмасса, дерево, металл).

Глашатай – человек, объявляющий во всеуслышание какое-то распоряжение, указ или объявление.

Гностические умения – умения связанные с познанием преподавателя как отдельных занимающихся, так и коллектива в целом с анализом педагогических ситуаций и результатов своей деятельности.

Гол – очко, выигрываемое после попадания мяча (шайбы) в ворота соперника, а также само такое попадание.

Голкипер (вратарь) – игрок в командных спортивных (подвижных) играх, главная задача которого – защита своих ворот от ударов и бросков в них мяча.

Гонор – преувеличенное чувство собственного достоинства, чванливое высокомерие, заносчивость, спесь.

График – 1) диаграмма, изображающая при помощи кривых количественные показатели развития, состояния чего-либо; 2) план работ с точными показателями норм и времени выполнения.

Граффити – изображение предметов, надписей, знаков, букв, рисунков линиями и штрихами, без красок.

Грегори – спортсмен, подчиняющий свои личные интересы командной борьбе или интересам лидера команды.

Гросс К. – основатель теории «Инстинктивности, функции упражнения в игре, предупражнения инстинктов» (теория упражнений). Сущность игры в том, что она служит подготовкой к дальнейшей серьезной деятельности. В игре ребенок совершенствует свои способности, для взрослого игра является дополнением к жизненной действительности и отдыхом.

Грубое поведение – действие вопреки хорошему тону или нормам морали, или любое действие, выражающее презрение.

Групповые тактические действия – взаимодействие двух или нескольких игроков для решения конкретной задачи в подвижной игре.

Гусиный шаг – перемещение на согнутых ногах, положив руки на колени.

Д

Дартс – игра, соревнование по метанию стрел (с хвостовым оперением) рукой.

Двигательная реабилитация – целенаправленный процесс использования физических упражнений для восстановления или компенсации частично или временно утраченных двигательных способностей, лечения травм и их последствий.

Двигательное действие – это целенаправленный двигательный акт, поведенческий двигательный акт, сознательно осуществляемый в целях решения какой-либо двигательной задачи.

Двигательное умение – это такой уровень овладения двигательным действием, при котором управление движениями осуществляется при активной роли мышления.

Двигательный навык – это такая степень владения действием, при которой управление движениями происходит автоматизированно, т.е. не требует специально направленного на них внимания.

Двуплановость игры – один из основных компонентов природы игры (реальное и условное).

Девиз – краткое изречение или слово, выражающее руководящую идею поведения или деятельности.

Деловой театр – игра, которая предназначена для проигрывания поведения человека в конкретной ситуации. В игре необходимо представить поведение другого человека в определенной ситуации, предусмотреть его реакции на определенные воздействия, найти правильное решение. Основная задача игры – сформировать ориентировку в различных обстоятельствах, дать оценку своему поведению, учесть состояние других людей, установить определенные отношения, повлиять на других людей.

Детская игра – деятельность, в процессе которой ребенок, подражая взрослым, воспринимает их ценности, установки и учится исполнять определенные социальные роли.

Детская площадка – планировочный элемент парка, сада или жилой территории, предназначенный для отдыха и подвижных игр детей. Различают детские площадки для детей до трех лет, для детей от 4 до 6 и для детей от 7 до 14 лет.

Диагностическая функция игры – проверка своих сил, возможностей в своих действиях, самовыражении себя в игре. Игра побуждает ребенка к самопознанию и одновременно создает условия внутренней активности личности.

Дидактическая игра – активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов. Основным типом деятельности является учебная деятельность, которая вплетается в игровую деятельность и приобретает черты совместной игровой учебной деятельности.

Дидактические способности – способности передавать учебный материал занимающимся, делая его доступным.

Дидактические цели – расширение кругозора, формирование познавательных навыков, применение знаний, умений и навыков в практической деятельности, формирование общеучебных умений и навыков.

Диктофон – прибор для записи и воспроизведения устной речи.

Динамическая сил – сила, проявляемая в динамическом режиме, т.е. в движении, и связанная с изменением длины мышечных волокон.

Динамичность игры – критерий оценки временных соревновательных действий в игре, определяемый высоким темпом, активностью, быстротой решения игровых ситуаций через систему непрерывно меняющихся связей между игроками.

Диск – спортивный снаряд для метания в виде металлического круга, утолщенного в центре.

Дисквалификация условная – предупреждение игрока или команды о том, что в случае повторного нарушения ими правил или положения о соревнованиях они подвергнутся действительной дисквалификации.

Дистанция – участок, где проходят спортивные состязания, эстафеты или подвижные игры.

Длительность движения – это время, затраченное на выполнение движения.

Досуг – совокупность видов деятельности, ориентированных их удовлетворением физических, духовных и социальных потребностей людей в свободное время и связанных преимущественно с отдыхом и развлечениями.

Дриблинг – характерное постукивание мяча об пол перед выполнением броска. Другие подготовительные действия могут включать (среди прочих) перемещения мяча из руки в руку.

Дроп-аут – отсеявшийся участник игры, выбывший из соревнований.

Дружба – близкие отношения, основанные на взаимном доверии, привязанности, общности интересов.

Дубль – двойная победа. Сделать дубль.

Дылда – высокий нескладный человек.

Дюжина – число двенадцать.

Дюйм – старорусская и международная мера длины; равен 2,54см.

Е

Егерь – должностное лицо в охотничьих хозяйствах.

Егоза – суетливый, слишком подвижный играющий, непоседа.

Единоборство – бой или соревнование один на один.

Единодушие – полное согласие в мнениях, действиях.

Ералаш – беспорядок, путаница.

Ермолка – маленькая мягкая круглая шапочка.

Ж

Жалейка – народный музыкальный духовой инструмент в виде деревянной трубки с раструбом из коровьего рога или бересты.

Жалость – 1) сострадание, соболезнование; 2) печаль, сожаление.

Жаргон – речь какой-либо социальной группы, объединенной общими интересами, отличающаяся от общенародного языка словами и выражениями преимущественно искусственного образования (чтобы посторонние не могли их понять).

Жар-птица – сказочная птица необыкновенной красоты с ярко светящимися перьями.

Жбан – сосуд в виде кувшина с крышкой.

Жгут – туго закрученный в виде веревки кусок ткани, пук соломы.

Жеребьевка – 1) установление путем жребия порядка проведения соревнований по подвижным играм (последовательность игр между ними);
2) определение первого броска (подачи) и сторон площадки в первой половине встречи (матча, партии, периода).

Жесты судьи (судей) – обусловленные правилами игры знаки (одной или двумя руками), подаваемые судьей характеризующие сложившуюся соревновательную ситуацию или совершенную ошибку игроком.

Жетон – металлический кружок, значок, выдаваемый в память какого-нибудь события его участникам, служащий условным знаком чего-нибудь.

Жизненный опыт – витагенная информация, ставшая достоянием личности, отложенная в резервах памяти и находящаяся в постоянной готовности к актуализации в адекватных условиях.

Жмурки – подвижная игра, в которой один из играющих с завязанными глазами ловит (осаливает) других играющих.

Жонглирование – искусно и ловко подбрасывать и ловить одновременно несколько различных предметов.

Жюри – группа экспертов, состоящая, как правило, из трех специалистов, включая главного судью. Утверждается организацией, проводящей соревнования, для квалифицированного решения спорных вопросов в игре, вызвавших разногласия судейской коллегии.

3

Задержка игры – преднамеренное нарушение правил игры с целью затормозить активные действия соперников.

Задняя линия – часть площадки, ограниченная боковыми линиями и лицевой линией площадки.

Закрытая фора – преимущество в играх, ее никто не знает до окончания игр.

Замена игрока – 1) способ рационального распределения сил в команде и управления соревновательной деятельностью при помощи ввода в игру «свежего» или «неудобного» для конкретного соперника игрока вместо его партнера; 2) акт, при котором игрок, вступает в игру на место другого игрока, который должен покинуть площадку.

Запасные игроки – игроки, которые перед началом игры находятся на скамейке запасных игроков.

Запрещенные предметы – предметы, которые могут привести к травме игрока или дать искусственное преимущество игроку.

Затяг как игровой принцип – это игра-притворство. (Марш! Клоуны с транспарантами, куклы ростовые увлекают за собой присутствующих).

Защита – действия игрока или игроков, имеющие целью предотвратить атаку соперника и не дать ему добиться результата.

Заявка – письменный документ, подающийся в оргкомитет или судейскую коллегию соревнования, содержащий список участников с указанием их возраста, пола, заверенный руководителем организации, к которой принадлежит участник игр, и врачом.

Знания – один из ведущих компонентов содержания физического образования личности.

Золотник – старорусская мера веса; равен 4,27г.

Зрелищный аттракцион – игры-соревнования между двумя или несколькими участниками в ловкости, силе, меткости, быстроте реакции, умении ориентироваться.

И

Игра – исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, свойственный человеку.

Игра двусторонняя – форма соревновательной подготовки, когда участники тренировочного занятия разделяются на две команды и играют между собой, выполняя задания руководителя игры.

Игра деловая – метод имитации определенных ситуаций, моделирующих принятие управленческих решений; активно используются при подготовке и повышении квалификации кадров руководителей. Используются при разборе различных игровых ситуаций.

Игра деловая – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирование систем отношений характерных для данного вида ... практики ...

Игра индивидуальная – построение хода игры команды на основе использования высокого личного технико-тактического мастерства отдельных ее членов.

Игра как представление – комикс-игра «Конкурс на асфальте»: клоунессы с мелками вовлекают в конкурс детей, а родители в это время играют в другие игры.

Игра коллективная – построение игры команды с максимальным использованием возможностей всех членов команды. Игра помогает детям лучше осознать правила поведения людей, понимать смысл этих правил, разумно подчиняться им.

Игра с дидактической направленностью – это сознательная инициативная деятельность играющих детей, направленная на достижение двух целей: первой, условной цели, добровольно установленной самими играющими, второй, параллельно физическому развитию решаются задачи познавательного характера.

Игра с платочком (Кышетэн шудон) – удмуртская национальная игра.

Игра с правилами – активная игровая деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, связанных с обязательным выполнением для всех играющих правил игры.

Игра учебная – деловая игра, моделирующая будущую профессиональную деятельность.

Игрища (потехи, забавы) – массовые гуляния славян, приуроченные к религиозным праздникам. Составной частью игрищ кроме песен, плясок и хороводов были бег, прыжки, борьба, кулачные бои, стрельба из лука, подвижные игры (горелки, бабки, городки, лапта). Зимой – катание на санках и лыжах, взятие «снежной крепости».

Игровая выносливость – способность вести игру в высоком темпе без снижения эффективности выполнения технических приемов и тактических комбинаций на протяжении всей игры.

Игровая деятельность – разновидность соревновательной деятельности, имеющей характер спортивного единоборства между отдельными участниками или коллективами, решаемая победой одной из противоборствующих сторон, действия которых регламентированы системой правил.

Игровая дисциплина – содействие каждого игрока командным действиям, четкое выполнение поставленных задач на протяжении всей игры.

Игровая инициатива – навязывание своей тактики и стиля ведения игры сопернику и опережение его в острых соревновательных ситуациях.

Игровая комбинация – тактический вариант взаимодействия команды или группы игроков, чаще всего предварительно разученный, с подготовленной схемой и способами действий.

Игровая ситуация – расположение и действие играющих детей в конкретном отрезке времени.

Игровая форма – это спортивная футболка, трусы, шорты, носки, гетры, наколенники и спортивная обувь.

Игровой метод – упорядоченная игровая двигательная деятельность в соответствии с образным или условным сюжетом (замыслом, планом игры), в котором предусматривается достижение определенной цели многими дозволенными способами, в условиях постоянного и в значительной мере случайного изменения ситуации.

Игровой хронотип – игровое пространство и игровое время.

Игровые приемы – специальные действия игроков, предназначенные для достижения участниками той или иной игровой ситуации.

Игротека – это учреждение (отдельное помещение при каком-либо учреждении), которое с помощью игры и игрушек помогает детям реализовать свои потенциальные возможности.

Игры малой подвижности – игры, движения в которых выполняются в медленном темпе, к тому же интенсивность их незначительна (игры с ходьбой, игры на внимание, игры на гибкость).

Игры подготовительные к отдельным видам спорта – игры, в содержание которых входят совершенствование технических элементов, тактических взаимодействий, либо физических качеств, существенно влияющих на результат хода игры.

Игры со сцены – игры для всего зрительного зала: когда организатор задает вопрос, а ответ звучит хором; когда дети исполняют хоровую песню или проводится песенный аукцион; когда проводится малоподвижная игра, где участники, сидя на месте, совершают действия (хлопают, топают и т. д.).

Игры, подводящие к спортивной деятельности – систематически организуемые подвижные игры, требующие устойчивых условий проведения и способствующие успешному овладению учащимися элементами спортивной техники и простейшими тактическими действиями в отдельных видах спорта.

Игры-аттракционы – особая группа упражнений и игр, представляющая собой короткие игровые упражнения, которые позволяют участникам проявить свою ловкость, быстроту, глазомер, смекалку и координацию.

Игры-забавы – игры, которые составляют основное содержание народных игр, передающихся от поколения к поколению.

Игры-перетягивания – силовые игры, общей целью которых является необходимость перетянуть противника определенным образом.

Игры-цеплялки – игры, в которых присутствует специфическое построение, сохраняющееся на протяжении всего игрового процесса.

Игры-эстафеты – одна из разновидностей бессюжетных подвижных игр с элементами соревнования.

Изометрическая (статическая) сила – сила, проявляемая в условиях, когда длина мышцы при ее напряжении остается постоянной, а тело не изменяет своего положения в пространстве.

Имитационные игры – игры, содержанием которых является подражание движениям животных, птиц, имитирование деятельности

отдельных людей, работы организаций или предприятия, обстановки и условий, при которых она осуществляется.

Импонировать – нравиться, производить хорошее впечатление на спортивных соревнованиях, в судействе и массовых соревнованиях.

Импрессивная речь – это восприятие речи других людей.

Импульс – внутреннее побуждение, толчок к чему-либо.

Инвентарь – предметы, входящие в состав имущества какого-либо учреждения, предназначенные для какой-нибудь определенной цели.

Индивидуальные (одиночные) подвижные игры – игры, которые обычно создаются и организуются детьми. В них каждый может наметать свои планы, устанавливать интересные для себя условия и правила, а по желанию и изменять их. По личному желанию избираются и пути осуществления задуманных действий.

Индивидуальные действия – действия игрока, направленные на решение определенной тактической задачи в данный момент игры.

Индивидуальные особенности занимающихся детей – это возрастные, половые особенности, состояние здоровья и физического развития, уровень умственной, нравственной, физической и эмоциональной подготовленности, режим труда, учебы, отдыха и быта.

Инициировать – способствовать возникновению, развитию чего-либо, выступать в качестве инициатора в проведении соревнований, судейства.

Инкриминировать – предъявить кому-либо обвинение при судействе соревнований.

Инновация – введение чего-либо нового, модернизация, реформа в проведении соревнований, судействе.

Инсинуация – вымысел, клевета с целью опорочить кого-либо в соревнованиях.

Инструкция – подзаконный акт, позволяющий упорядочить работу управленческого аппарата, судебной коллегии, является методическими указаниями и рекомендациями.

Интеллект – это способность человека к суждениям и умозаключениям, выделению главного из второстепенного, накоплению знаний и практическому их применению, к творчеству.

Интерес – направленность личности на какой-либо предмет, субъект или деятельность.

Интрига – происки, неблагоприятные действия для достижения ведущих мест в соревнованиях.

Интуиция игровая – способность играющего ребенка понимать игру и предугадывать развитие ситуаций по ходу состязания.

Информативность теста – это степень его точности для оценки определенных свойств конкретного занимающегося.

Информационные ТСО – технические средства предъявления информации (эпипроекторы, учебное кино, учебное телевидение и т. д.).

Информация – сообщение о чем-либо, о каких-либо событиях; сведения, осведомление.

Ирония – тонкая насмешка, выраженная в скрытой форме.

Ирритация – возбуждение, волнение, раздражение.

Источники витагенной информации – средства массовой информации, литература, искусство, общение, различные виды деятельности, образовательный процесс.

Истукан – статуя, идол.

Исходное положение – поза, рациональная для выполнения того или иного технико-тактического действия.

Итог – 1) вывод, результат; 2) общая сумма.

Итого – в общей сумме, в итоге.

К

Казус – случай, обычно сложный, запутанный или необычный, смешной.

Каламбур – игра слов, основанная на их звуковом сходстве и смысловом различии.

Календарный возраст – возраст со дня рождения (по паспорту).

Календарь спортивных соревнований – нормативный долгосрочный документ, в котором перечислены все спортивные соревнования на определенный период времени, места проведения и другие сведения.

Канат – гибкое изделие, изготовленное из стальной проволоки, нитей, пряжи из волокон растительного, синтетического или минерального происхождения.

Канон – основное правило, положение, какой-либо из пунктов правил соревнований; то, что является обязательной нормой поведения в правилах соревнований по подвижным играм.

Капитан команды – член команды, которому поручается руководство действиями участников своей команды. Он выполняет ряд организационных, дисциплинарных и общественных функций.

Кардинальный – самый главный, важный, наиболее существенный пункт, аспект в правилах соревнований.

Карт-бланш – предоставление главным судьей кому-либо из своих заместителей в свое отсутствие неограниченных полномочий, полной свободы действий и права выступать от своего имени.

Касание мяча – как преднамеренное, так и неумышленное соприкосновение с мячом.

Категория – группа правил соревнований, пунктов, параграфов, объединенных по какому-либо признаку.

Каякбол (каноеполо) – игра в мяч на воде на байдарках или на каноэ.

Квалификация – 1) уровень, степень подготовленности человека к какому-либо виду труда; 2) рабочая профессия, специальность.

Квиз – 1) радио- или телевизионная игра в вопросы-ответы на разные темы с призами для победителей; 2) литературная, спортивная, музыкальная или какая-либо другая викторина.

Квинтэссенция – самое главное, основное, существенное в правилах соревнований, в проведении соревнований.

Кворум – количество присутствующих на каком-либо заседании судейской коллегии, совещании представителей на соревнованиях, необходимое для признания его решений действительными.

Кегля – точеный деревянный столбик.

Ки чабкемен (шлепки по ладони) – удмуртская подвижная игра.

Киблицер – наблюдатель за игрой; посторонний наблюдатель, предлагающий свои советы; болельщик.

Классификация – система основных направлений, по которым классифицируются разрядные нормативы и требования по видам спорта.

Клип – короткий музыкальный номер, снятый на видеопленку.

Клиринг – система безналичных расчетов, основанная на зачете взаимных требований и обязательств при проведении соревнований.

Клуб спортивный – общественная или частная организация, объединяющая спортсменов и любителей спорта.

Клуб-визитер – сторона, направляющая свою команду для участия в соревнованиях.

Клуб-хозяин – принимающая сторона, ответственная за подготовку и условия проведения соревнований.

Клюшка – спортивный снаряд, при помощи которого в спортивных и подвижных играх перемещают по площадке или по полю шайбу или мяч.

Коллегия – группа, коллектив должностных лиц, образующих судейскую коллегию для проведения соревнований и соблюдения правил соревнований по видам спорта.

Коллектив физической культуры – самостоятельная организация, призванная всемерно развивать массовую физическую культуру, спорт и туризм среди учащихся.

Коллективность – характер взаимосвязанной и взаимозависимой игровой деятельности.

Коллективные подвижные игры – игры, в которых одновременно участвуют как наибольшие группы участников, так и целые классы или спортивные секции, а в некоторых случаях и значительно большее количество играющих.

Коллоквиум – беседа преподавателя со студентами с целью выяснения их знаний, а также научное собрание с обсуждением докладов на определенную тему.

Колода – короткое толстое бревно.

Колокольчик – маленький самозвучающий музыкальный инструмент, используемый в играх в качестве шумового предмета.

Колонна – строй занимающихся учащихся или детей расположенный или движущийся друг за другом вытянутой линией.

Команда – группа лиц, участвующих в соревнованиях, объединенных принадлежностью к одному спортивному коллективу и связанных единой целью.

Командная игра – совместная деятельность команд, направленная на достижение общих целей, содержащая подчинение личных интересов отдельных игроков интересам своей команды.

Командные действия – взаимодействие всех игроков команды, направленное на выполнение определенных задач в нападении и защите. Они реализуются с помощью систем игры.

Командные спортивные игры – спортивные игры, в которых соревнуются две команды.

Комбинация – последовательные действия игроков одной команды (перемещения, приемы, передачи, удары и т. д.) направленные на достижение преимущества над соперником.

Комбинированная эстафета – выполнение в ходе эстафеты последовательно нескольких заданий.

Комендант соревнований – член судейской коллегии соревнований, отвечающий за наличие необходимого спортивного инвентаря, оборудования, устранение его неисправностей, художественное оформление места проведения соревнований и за порядок в процессе их проведения.

Коммуникативная функция игры – вводит ребенка в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Игра компенсирует неразработанность созидательных форм взаимодействия преподавателя и учащихся, выводит их на подлинное сотрудничество. Игра является более широким фактором общения, чем речь.

Коммуникативные способности – способность к легкому общению с занимающимися детьми. Умение найти к ним правильный подход, наладить тесные контакты, установить с ними взаимоотношения, целесообразные для осуществления педагогической деятельности.

Компакт-диск – небольшая серебристая лазерная пластина с односторонней записью, содержащая дигитальную (цифровую) запись.

Компас – прибор для определения сторон света с намагниченной стрелкой, всегда указывающей на север.

Компенсаторная функция игры – реализация идеи дополнения жизни: взрослый «пробует», «переживает» в игре уже не использованные возможности жизни; ребенок «примеривает» еще не использованные, не выбранные возможности. Возможность органичного сочетания контекстов прошлого и будущего во времени настоящем.

Компьютер – информационная электронная вычислительная машина (ЭВМ), действующая по определенной программе и обрабатывающая в короткие сроки большие объемы информации.

Компьютерные технологии обучения – технологии обучения, ориентированные на использовании компьютеров.

Конкурсный принцип игры – определение лидерства, победителя соревнования, а также игра связана с выбыванием из игры – проигрышем.

Консалтинг – консультирование, рекомендации специалистов по правилам и судейству соревнований по подвижным играм.

Консенсус – общее согласие по основным вопросам в судействе соревнований, к которому приходят члены судейской коллегии.

Консолидация – сплочение, объединение судейской коллегии для усиления борьбы за общие цели в судействе соревнований.

Консультация – одна из форм руководства работой слушателей и оказания им помощи в самостоятельном изучении учебного материала.

Контекст – словесная обоснованность, позволяющая уточнить значение каких-либо аспектов в правилах соревнований.

Контингент игры – соответствие субъектов игровой деятельности ее направленности, обеспечению, социально-демографическим и морфофункциональным данным.

Контрагент – каждая из сторон в договоре по отношению друг к другу.

Контракт – договор, соглашение с взаимными обязательствами для договаривающихся сторон в судействе спортивных мероприятий.

Контратака – игровой фрагмент игры после атаки противника команда принимает (поднимает) мяч в защите и разыгрывает свою тактическую комбинацию в нападении.

Контроль – одна из основных функций управления подготовкой и проведением спортивных соревнований, содержание которой состоит в

выявлении отклонений от фактических параметров заданной программы управляемой подсистемы, а также причин и характера.

Контрольная зона соревнования – коридор вокруг площадки и свободной зоны, который включает все площади до внешних препятствий или разметочных ограничений.

Контрольные – мероприятия, нацеленные на проверку хода и результатов теоретического и практического усвоения слушателями учебного материала.

Конформизм – приспособленчество, пассивное принятие в решении спорных вопросов судейства соревнований.

Конфронтация – противоборство, противостояние в судействе спортивных мероприятий.

Концентрация внимания – максимальное сосредоточение внимания на определенном объекте (это может быть игрок, мяч, нападающий, защитник, разыгрывающий, руководитель игры и т. д.).

Концепция – основная идея, направление, план какой-либо ведущей мысли в судействе соревнований.

Коньки – спортивный или прогулочный инвентарь, который представляет собой совокупность специализированных ботинок и прикрепленной к ним системе подвижных или неподвижных лезвий.

Координация движений (двигательная координация) – результат согласованного сочетания функциональной деятельности различных органов и систем организма в тесной связи между собой, т.е. как единое целое.

Корпоративный имидж – единый, характерный, неповторимый образ судьи или судейской коллегии (репутация в судействе, единая экипировка, логотип).

Корректив – поправка, частичное изменение или исправление в судействе.

Корректный – учтивый, вежливый, тактичный судья.

Коррекция – исправление, совершенствование в судейских оценках, в протоколах соревнований.

Корреляция – взаимная связь в судействе спортивных соревнований, между судейскими бригадами, судьями.

Коррупция – подкуп, продажность должностных лиц в спортивных мероприятиях, в судейской коллегии.

Кочкарник – болотистое место, покрытое кочками.

Коэдукация – совместное воспитание и обучение мальчиков и девочек.

Краб – играющие дети, которые перемещаются в приседе спиной вперед.

Креативный – созидательный, творческий судья, коллегия судей, отличающиеся инновациями судьи.

Кредо – убеждения, взгляды на судейство спортивных соревнований.

Критерий – существенный, отличительный признак, на основании которого производится оценка в судействе, определение или классификация судейских правил.

Кроссовки – специальная обувь на эластичной мягкой (пружинящей) подошве.

Круговая эстафета – эстафета, в которой сами игроки перемещаются по кругу, или команды строятся в круг и, стоя на месте, передают эстафету по цепочке (движение идет в одну сторону).

Кубарь – (устар.) детская игрушка волчок.

Кубик – небольшой предмет в форме куба.

Кубок – большой, обычно массивный, сосуд в виде чаши или бокала, по традиции вручаемый команде в качестве приза за победу в соревнованиях.

Кубыста лушкан (кража капусты) – удмуртская подвижная игра.

Кувшин – высокий округлый сосуд с ручкой.

Кувырок – вращательное движение тела с последовательной опорой и переворачиванием через голову.

Кудесник – волшебник, в суеверных представлениях.

Кумулятивность – накопление новых знаний.

Куратор – лицо, которому поручено наблюдение за кем-чем-либо, руководство кем-чем-либо.

Кучыран но чипыос (сова и цыплята) – удмуртская подвижная игра.

Кушкүтэн (в лапти) – удмуртская подвижная игра.

Кышкүт (старый лапоть) – удмуртская подвижная игра.

Л

Лабиринт – запутанная сеть дорожек, ходов, сообщающихся друг с другом помещений.

Лаконизм – краткое и четкое выражение мысли, идеи в правилах соревнований, в судействе соревнований.

Лапта – 1) старинная русская игра двумя партиями в небольшой мяч;
2) палка, дощечка, которой ударяют мяч в начале игры.

Лассо – аркан со скользящей петлей.

Легитимный – законный, соответствующий правилам соревнований.

Лейбл – (ярлык, этикетка), небольшая фирменная метка на судейской одежде, спортивной экипировке, инвентаре.

Лекция – одна из важнейших форм учебных занятий и составляющая основу теоретической подготовки обучаемых.

Лента – узкая полоска ткани, по продольным краям закрепленная тонкой кромкой.

Леонтьев А.Н. – сторонник теории «Воздействия на мир через игру». Игра не является продуктивной деятельностью, ее мотив лежит не в результате, а в содержании самого действия. Это доступный для ребенка путь понимания и освоения мира.

Лига – объединение команд (клубов) какого-либо региона, участвующих в единой структуре системы спортивных соревнований.

Лидер – спортсмен, обладающий сильной волей, высоким уровнем технико-тактической подготовленности и большим соревновательным опытом, способный в процессе игры руководить командой.

Лидирование – положение, команды, имеющей лучший результат на проходящих соревнованиях.

Лимит – предел, ограничение в допуске на соревнования спортсменов, спортивных команд.

Линейная эстафета – поочередные действия участников команд, построенных в шеренгу или колонну.

Линия – черта для разметки поля (площадки) для обозначения внешних границ поля (площадки) или границ отдельных зон внутри него в соответствии с правилами соревнований.

Лицевые линии игровой площадки – короткие стороны прямоугольной спортивной площадки.

Ловкость – способность выполнять сложные двигательные действия правильно, быстро, рационально, находчиво.

Логотип – символическое именование соревнований, федерации, ассоциации, союза спортсменов, судейской лиги.

Локальная (мышечная) выносливость – разновидность специальной выносливости. Способность продолжительно выполнять заданную работу за счет высокого уровня окислительных и сократительных возможностей самих мышц (аналог силовой выносливости).

Локальное утомление – утомление, возникающее в отдельных органах, системах или мышцах после выполнения физических упражнений, в которых принимало участие менее 1/3 всех мышц.

Лотерея как игровой принцип – обычная, театрализованная беспроигрышная игра, игра-шанс.

Лояльный – судья, держащийся формально в рамках правил соревнований.

Луб (лыко) – пласт, кусок коры липы, вяза и некоторых других лиственных деревьев вместе с волокнистой внутренней частью.

Луг – участок земли, покрытый травянистой растительностью.

Лужайка – небольшой луг, полянка преимущественно расположенная на опушке или посреди леса.

Лунка – небольшое углубление в чем-нибудь, ямка.

Люкс – единица измерения освещения.

М

Максимализм – чрезмерность, крайность в требованиях судьи по правилам соревнований.

Мандатная комиссия – орган в составе судейской коллегии; группа судей, решающих вопрос о допуске спортсмена или команды к соревнованиям.

Маневрирование – ряд тактических действий, выражающихся в передвижении, позволяющем создать благоприятную ситуацию для выполнения запланированных действий.

Манишка(и) – специальная одежда для выделения капитана команды, водящего или всей команды.

Манок – вовлечение участвующих в игре детей в последующую игру.

Маркер – резиновый или пластмассовый усеченный конус, применяемый для разметки игровой площадки или игрового поля.

Марц Владимир Георгиевич – основоположник теории и методики подвижных игр.

Маска – 1) используется в театре, во время карнавала для придания определенного образа; 2) атрибут, используемый при проведении подвижной игры целью перевоплощения в персонаж и подражания его действий.

Мат гимнастический – толстая мягкая подстилка, используемая при выполнении различных спортивных упражнений для предохранения от ушибов при падении.

Матч – спортивное соревнование между двумя командами.

Матч-бол (то же, что матч-пойнт) – очко, выигрыш или проигрыш которого может решить исход всего матча.

Матч-реванш – повторный матч (встреча, игра), в котором одна из команд пытается вернуть себе титул, утерянный ей в предыдущем матче (встрече, игре) с тем же соперником.

Медаль – награда, памятный знак, которым награждаются спортсмены, занявшие в соревнованиях различного ранга призовые места.

Межпредметные связи – взаимодействие между содержанием отдельных учебных предметов, посредством которого достигается внутреннее единство образовательных программ, а также последовательное соединение нескольких различных программ в одно целое.

Мел – белая горная порода, мягкая и рассыпчатая.

Меланхолик – один из четырех основных типов темпераментов. Меланхолик характеризуется слабым типом нервной системы, низким уровнем психической активности, быстрой утомляемостью, высокой чувствительностью, ранимостью, малой устойчивостью к внешним раздражителям, высокой тревожностью и склонностью к состоянию стартовой апатии, нестабильностью результатов.

Мемориал – спортивные соревнования, посвященные памяти выдающихся спортсменов, тренеров, а также лиц, внесших большой вклад в развитие физической культуры и спорта.

Менеджмент – система управления в судействе спортивных мероприятий.

Ментальность – способ мышления, склада ума, мировосприятие у спортивных судей, судейских коллегий.

Мёртвый мяч – (разг.) мяч, оказавшийся в таком положении, что крайне трудно оставить его в игре.

Место – положение, занятое командой в соревнованиях, за которое согласно положению о соревнованиях начисляются очки.

Место призовое – места с первого по третье, занятое командой в соревнованиях или подвижных играх.

Место удаленных игроков – определенное место (контрольная зона) на каждой половине игровой площадки.

Метаморфоза – совершенная перемена в судействе, в проведении соревнований.

Метка – отличительный знак на какой-нибудь вещи, предмете, дереве.

Метод – способ достижения цели, совокупность приемов практического или теоретического освоения действительности.

Метод критики (самокритики) – процесс обсуждения человеческих действий и деятельности с целью выявления достоинств, обнаружения и исправления недостатков.

Метод поощрения – совокупность морального и материального стимулирования человеческой деятельности.

Метод принуждения – воздействие на воспитуемого с целью побудить его к строго определенному типу поведения, заставить его что-нибудь сделать.

Методика – совокупность методов или способностей целесообразного проведения какой-либо работы.

Методология – совокупность приемов, методов, применяемых в проведении спортивных мероприятий, в судействе по видам спорта.

Мешок – сделанное из мягкого материала вместительное для чего-нибудь сыпучего, для различных мелких предметов.

Миссия – ответственное задание, роль, поручение в судействе.

Мистификация – намеренное введение кого-либо в заблуждение при судействе соревнований.

Мишень (искусственная цель) – место, в которое надо попасть при броске мяча, шайбы, дротика и т. д.

Мишень-ловушка – инвентарь, состоящий из фанерного щита-мишени размером 50x50см, с отверстием диаметром 120мм (диаметр может быть различным), коробка-ловушки со скошенной книзу задней стенкой и желобом для свободного выкатывания попавшего в короб мяча.

Многоборье – объединение видов спорта и упражнений внутри одного вида спорта или нескольких видов спорта.

Мобилизационные умения – умения направленные на привлечение внимания учеников, вызывать интерес к содержанию и формам занятия, уметь управлять вниманием занимающихся, проводить систематический контроль над ходом обучения и давать объективную оценку.

Мобильный – подвижный, способный к быстрому передвижению, исполнению судья.

Модельная характеристика – характеристика игрока, содержащая комплекс формализованных эталонных показателей (психических, физических, технико-тактических и т.д.), необходимых для эффективной и стабильной игровой и соревновательной деятельности.

Модификация – видоизменение, разновидность в судействе соревнований, в судейской аппаратуре, технологии.

Монитор – прибор, оборудование для контроля в судействе заданных параметров.

Мониторинг – постоянное наблюдение за спортсменом с целью изучения динамики физической подготовленности.

Монополия – исключительное право пользования каким-либо оборудованием, инвентарем, аппаратурой, техникой в судействе спортивных мероприятий.

Мораторий – отсрочка, временное прекращение или приостановление в спорных вопросах по судейству соревнований.

Мост – дугообразное, максимально прогнутое положение тела спиной к опоре.

Мотивация – особое состояние играющего ребенка, заставляющее его действовать или бездействовать в отношении определенного аспекта жизнедеятельности (детерминация поведения человека в конкретной сфере деятельности).

Мотивировать – обосновывать, приводить мотивы, доводы в пользу чего-либо или кого-либо при конфликтных ситуациях в судействе.

Моторная плотность игры – отношение времени, затраченного на выполнение двигательных действий к общему времени игры.

Мотто – остроумное изречение, краткий эпиграф.

МуSSIPировать – настойчиво распространять, преувеличивая, раздувая слухи о фальсификации в проводящихся соревнованиях, предвзятом судействе.

Мышечное утомление – утомление, развивающееся в результате большой и продолжительной мышечной работы.

Мышление – высшая форма отражения мира, раскрывает отношения и связи между предметами и явлениями.

Мяч – спортивный снаряд, состоящий из кожаной или синтетической покрышки с вложенной внутрь резиновой камерой, накаченной воздухом. Окружность мяча бывает разная в зависимости от вида спорта.

Мяч в игре – термин, употребляемый во многих командных спортивных и подвижных играх и означающий ситуации, когда мячом можно играть.

Мяч вне игры – термин, употребляемый во многих командных спортивных и подвижных играх и означающий ситуации, когда мяч вышел из игры и игра должна быть остановлена.

Мяч для игры в регби – имеет форму вытянутого эллипсоида. Длина снаряда не должна превышать 30см, его поперечный обхват – 62см, а продольный – 77см. Сшивается из четырех синтетических (кожаных) пластин.

Мяч для настольного тенниса – полый целлулоидный мяч. Размер мяча – 40мм в диаметре, масса – 2,7г. Цвет оранжевого или белого цвета.

Мяч для пляжного волейбола – сферический мяч, состоящий из кожи или другого материала, не впитывающего воду, с вложенной внутрь резиновой камерой, яркого цвета. Окружность мяча – 65-67см, масса – 260-280г. Внутреннее давление воздуха – от 171 до 221 миллибара (в два раза ниже, чем для обычного волейбольного мяча).

Мяч для тенниса – полый резиновый мяч. Снаружи мяч покрыт пушистым войлоком для придания определенных аэродинамических свойств. Размер мяча 65,41-68,58мм, вес 56,0-59,4 гр. Цвет желтый или белый.

Н

Набивной мяч – круглый кожаный чехол, набитый волокном или ватой. Применяется как тренировочный снаряд в различных видах спорта.

Навык – действие, прием, упражнение, доведенное многократными повторениями до автоматизма.

Наглядность – все игровые действия должны быть открыты в реальных и ирреальных (кино, театр, компьютерные игры) проявлениях той или иной действительности.

Нагрузка – 1) определенная величина воздействия физических упражнений на организм занимающихся; 2) степень преодолеваемых при этом объективных и субъективных трудностей.

Надежность теста – степень сходства результатов при повторном тестировании одних и тех же испытуемых в одинаковых условиях.

Наказание – мера и способ воздействия против человека, совершившего проступок.

Нападение – активные действия команды с целью достижения результата или получения преимущества над соперником. Своими активными действиями выиграть очко или право на подачу, бросок или начало игрового эпизода.

Направленность игры – термин, отражающий целевую функцию игровой деятельности в отношении следующих компонентов: двигательная подготовка (техническая, тактическая), физическая подготовка (развитие определенных физических качеств), подготовка к определенному виду деятельности (подвижные игры), восстановительно-рекреационные мероприятия (физическая и психологическая реабилитация). Направленность игры определяется ее регламентацией, задачами, дозированной нагрузкой, длительностью игры или количеством повторений.

Народные игры – игры, бытующие у того или иного народа в течение столетий и ставшие составной частью их национальной культуры.

Нарушение – несоблюдение правил (хода, сюжета игры) подвижной игры, агрессивное поведение.

Наставничество (младший школьный возраст) – решающая роль взрослых при возрастающей роли детей в оказании помощи, постепенное осмысление ими единства целей.

Настроение – наиболее общее эмоциональное состояние, охватывающее играющего в течение определенного периода времени и оказывающее существенное влияние на его психику, поведение и деятельность. Длительное эмоциональное состояние, отражающее преобладание положительных или отрицательных эмоций, но не достигающее высокой интенсивности.

Национальная форма подвижных игр – игра, которая по своему происхождению и развитию является характерной для конкретной нации, определена общественно-историческим развитием, своеобразием быта, особенностью психического склада и т. п.

Неправильное поведение члена команды – отношение к официальным лицам, соперникам, партнерам или зрителям.

Нижняя площадь – площадь ограниченная, в своей верхней части – нижним краем сетки и шнуром крепления ее к стойкам, по бокам – стойками, и внизу – игровой поверхностью.

Нижняя прямая подача – технический прием игры, когда удар по мячу наносят ниже оси плечевого сустава, стоя лицом к сетке.

Ничья – результат в матче, партии, встрече, при котором победитель игры или состязания не выявлен.

Новация – обновление, изменение в технологии проведения спортивно-массовых мероприятий, судействе соревнований по виду спорта.

Ноутбук – тип портативного компьютера в виде книги, обладающего довольно значительным объемом памяти и программно-аппаратной совместимостью с более мощными компьютерами.

О

Обеспечение игры – совокупность строго регламентированных правил игры и соответствующих им материальных условий, необходимых и достаточных для ее проведения (наличие адекватного места проведения и вспомогательного оборудования).

Обманные действия – действия, выполняемые с помощью финтов, имитации нападающих ударов, бросков и ложных выходов.

Оборона – стремление защищающейся команды в ответ на действие нападающей команды препятствовать таким действиям и перевести текущую конфликтную ситуацию в нейтральную или выигрышную для себя.

Образование – совокупность знаний, полученных специальным обучением.

Обруч – спортивный снаряд (инвентарь) представляющий собой согнутую в кольцо пластину, стержень или прут.

Обслуживающий персонал – лица, занимающиеся вспомогательными работами по подготовке и проведению спортивно-массовых соревнований и имеющие, если это необходимо, соответствующую профессиональную квалификацию.

Обучение – составная часть любого педагогического процесса, в том числе и в сфере физической культуры.

Общая выносливость – способность выполнять продолжительную работу с невысокой интенсивностью за счет аэробных источников энергообеспечения.

Общая физическая подготовка (ОФП) – процесс совершенствования физических качеств, направленный на всестороннее физическое развитие спортсмена или физкультурника.

Общее утомление – утомление, возникающее в организме после выполнения упражнений, в которых принимало участие более 2/3 всех мышц спортсмена или физкультурника.

Объективность теста – независимость результатов измерений от личных особенностей специалистов, проводящих тестирование, или использованной аппаратуры.

Объяснение – предполагает раскрытие (теоретические доказательства) существенных закономерностей выполняемых движений.

Овертайм – дополнительный период (время) в игре для определения победителя при окончании основного времени с ничейным счетом.

Овин – строение для сушки снопов.

Ограничительные лены – две белые ограничительные ленты шириной 5см и длиной 1м прикрепляются вертикально к сетке и располагаются прямо над каждой боковой линией. Они считаются частью волейбольной сетки.

Онтогенез – индивидуальное развитие организма совокупность преобразований, претерпеваемых организмом от зарождения до конца жизни.

Опека (дошкольный период) – максимальная роль взрослых в определении целей деятельности ребенка и помощи ему; низший уровень развития у детей в осознании целей и ответной помощи взрослым.

Оперативное управление командой – предполагает подготовку команды к предстоящей игре, управление командой в ходе данной игры и подведение итогов игры.

Операционные игры – игры, которые способствуют приобретению умения выполнять операционные приемы конкретной деятельности. В них достаточно полно моделируется реальный процесс выполнения какой-либо работы.

Описание – подробный перечень признаков, особенностей изучаемого упражнения.

Оппонент – (противополагающий, возражающий) противоположная сторона в споре по судейству соревнований.

Оптимальный – наиболее приемлемый, благоприятный, удачный вариант в судействе.

Опыт жизни – витagenная информация, не прожитая человеком, связанная лишь с его осведомленностью о тех или иных сторонах жизни и деятельности, но не имеющая для него достаточной ценности. К сожалению, именно на этом информационном уровне и идет процесс обучения в большинстве образовательных технологий.

Органайзер – блокнот-дневник для разного рода записей, заметок, писем.

Организатор – организация, предприятие, учреждение выпустившее «Положение о соревнованиях», подготавливающее и проводящее соревнование по различным видам спорта.

Организаторские способности – умение организовать занимающихся, формировать их коллектив, воодушевить детей на решение учебных задач. Это способность организовать собственную деятельность.

Организационно-воспитательные умения – умения направленные на воспитательный момент. Воспитывать стремление состязаться в соревнованиях и играх, воспитывать этику и эстетику, поощрять и в нужные моменты наказывать.

Организация спортивная – Государственное или общественное объединение по физической культуре и спорту (комитет, департамент, федерация, спортивный клуб, спортивное общество и др.).

Организованная игра – игра, основанная на соблюдении определенных общих норм и правил.

Ортобиоз – здоровый, разумный образ жизни. Он включает заботу о физическом здоровье, оптимальный ритм работы и отдыха, двигательную активность, рациональное питание, культуру общения и личную гигиену.

Ортодоксальный – строго придерживающийся последовательно принятого направления в системе проведения спортивных соревнований и судействе.

Оскорбительное поведение – клеветнические или оскорбительные слова, или жесты.

Отбор подвижной игры – подготовка к использованию подвижной игры в конкретной педагогической ситуации путем подбора подвижной игры к признакам внешней близости ее структуры, намечающимся для освоения двигательным и технико-тактическим действиям (например, подбор подвижной игры для футболистов, баскетболистов и т. д.).

Отвлекающее действие – предварительная имитация какого-либо тактического приема с последующим выполнением другого по тактической направленности действия.

Отдых активный – форма отдыха в виде двигательной деятельности небольшого объема и интенсивности.

Открытая фора – преимущество строго определено, ее получают сразу, она всем известна.

Открытость (доступность) – свободное участие желающих, и любая игра должна быть проста и понятна.

Открытый чемпионат – официальные соревнования с целью выявления чемпиона и распределения последующих мест со свободным допуском или приглашением спортсменов для участия в соревнованиях.

Охота на лося (Лосьёсты кутон) – удмуртская национальная игра.

Ошибка – умышленное, неумышленное или вызванное действиями соперника неправильное выполнение технических приемов игры, а также нарушение правил игры или соревнований.

Ошибка в расстановке – нарушение позиций игроков на площадке тогда, когда любой игрок не находится в своей правильной позиции в момент броска или удара по мячу подающим или бросающим.

П

Паблик-релейшнз – искусство взаимоотношения между государственными и общественными управленческими структурами в интересах общества и, в частности, при проведении спортивных мероприятий.

Паблисити – неличностное стимулирование спроса на услугу или деятельность посредством публикаций в СМИ при проведении спортивных мероприятий, которые не оплачиваются.

Пал тури (одинокий журавль) – удмуртская подвижная игра.

Память – это отражение объективной реальности, существовавшей в прошлом, отражение накопленного опыта, заключающегося в сохранении и последующем воспроизведении и узнавании того, что было воспринято раньше.

Парировать – отражать удар противника, защищаться, обороняться.

Партнерство (младший школьный, младший подростковый возраст) – роль взрослых доминирующая; недостаточное равенство в осознании цели;

успех обеспечивается равенством совместных усилий, готовностью оказать помощь.

Пассивный отдых – форма отдыха после напряженной деятельности с явным преобладанием физического и интеллектуального бездействия.

Педагогическая игра – вид учебной деятельности в условиях целенаправленного обучения, характеризуется высокой познавательной заинтересованностью.

Педагогические способности – способность предвидеть последствия педагогической деятельности: прогнозировать развитие тех или иных качеств у воспитанников, предугадывая, что может «получиться» из учеников.

Педагогический контроль – система получения информации о состоянии спортсмена, о ходе тренировочного процесса и исполнении планов подготовки команд и спортсменов.

Педагогическое воздействие – влияние педагога на сознание, волю, эмоции воспитуемых, на организацию их жизни и деятельности в интересах формирования у них требуемых качеств и обеспечения успешного достижения заданных целей.

Педагогическое общение – профессиональное общение преподавателя с учащимися на уроке или вне его, имеющее определенное педагогическое значение и направленное на создание благоприятного климата между педагогом и учащимся.

Первый этап решения педагогической задачи в игре – рассказ и показ правильной техники выполнения изучаемого элемента.

Перевод – отклонение в направлении мяча относительно броска в ход.

Передача мяча (пас) – один из основных технических приемов в подвижных играх, заключающийся в направлении играющим мяча партнеру для развертывания атакующих взаимодействий.

Передняя зона – часть площадки, ограниченная боковыми линиями, средней линией и линией атаки (нападения).

Переигровка – повторение игрового эпизода в ходе матча (игры) в случае ошибки судьи, технических причин и других причин.

Переключение внимания – сложная форма психической деятельности, заключающаяся в изменении концентрации внимания с одного объекта на другой (например, с мяча на партнера) или с одной деятельности на другую (например, с атаки на защиту, с защитных действий на контратакующие действия игроков).

Переменный метод – последовательное варьирование нагрузки в ходе непрерывного выполнения упражнения, путем направленного изменения скорости передвижения, темпа, длительности ритма, амплитуды движений, величины усилий, смены техники движений и т. д.

Перемещения – передвижения игроков по площадке для выполнения технических приемов игры и тактических действий в нападении и защите.

Перестроения – переходы из одного строя в другой.

Переход – поочередное перемещение игроков на игровой площадке при смене подачи, броска или введения мяча в игру.

Переходящий мяч – мяч, перелетающий на сторону противника, позволяющий выиграть очко атакой с первого удара или броска. Обычно возникает при плохом приеме или передачи мяча.

Перипетия – неожиданное обстоятельство, вызывающее осложнения в судействе соревнований по подвижным играм.

Персоналия – статья в словаре, энциклопедии или справочнике, содержащая сведения о каком-либо известном лице, имеющего отношение к подвижным играм.

Перспектива – взгляды членов коллектива, их виды на ожидаемое или возможное будущее.

Перцептивные способности – способности проникать во внутренний мир играющего ребенка. Это психологическая наблюдательность, связанная с тонким пониманием личности занимающегося и его психического состояния.

Пиктограмма – символическое изображение какого-либо вида спорта.

План тренировки – заранее намеченная система мероприятий, связанная с проведением тренировочных циклов различной длительности, а также заранее составленный план проведения отдельного тренировочного занятия.

Планирование – процесс выбора системы подготовки и определение средств и методов достижения конечной цели; это определение содержания деятельности на период времени в будущем.

Платок – кусок ткани, обычно квадратный, повязываемый на голову или надеваемый на верхнюю часть туловища.

Плей-офф (англ. playoff) или олимпийская система розыгрыша – заключительная стадия турниров в спортивных или подвижных играх, которая проводится по системе с выбыванием после проигрыша.

Площадка волейбольная – ровная и строго горизонтальная площадка прямоугольной формы ограниченная разметкой, являющаяся местом проведения волейбольных матчей.

Победа – успех в борьбе за что-либо, а также какое-либо достижение в результате борьбы, преодоления чего-либо.

Повязка на глаза – узкая полоска ткани, предназначенная для закрывания глаз. Как правило, это плотная, не просвечивающая ткань.

Погоня – преследование с целью настичь, поймать беглеца.

Подавление – максимальная двигательная активность игроков команды, в частности быстрый темп игры для создания значительного перевеса в счете и удержания победы в партии (матче) и во всем состязании.

Подача – технический прием, с помощью которого мяч вводят в игру, пытаясь затруднить прием мяча противником или выиграть очко.

Подбор – активное действие на подстраховке.

Подвижная игра – сознательная, активная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий,

основанных на разных видах движений и связанных с обязательными для всех правилами игры.

Подвижные перемены – эффективная форма организации физкультурно-спортивной деятельности в режиме дня учащихся.

Подгруппа участников – разделение команд на группы для проведения соревнований при большом числе участвующих команд.

Подскок – небольшое подпрыгивание на месте или с продвижением вперед, в сторону, назад.

Подстраховка (то же, что страховка) – положение, при котором игрок готов помочь нападающему игроку в том случае, если тот не сможет самостоятельно обработать мяч. Сыграть на подстраховке.

Позитивный прием – хороший прием подачи, броска, который позволяет разыгрывающему игроку выбрать любую задуманную им передачу и комфортно ее сыграть.

Познавательные игры – это различные логические игры, викторины, путешествия и т. д.

Поисковые игры – игры, игровой процесс которых построен на поиске участников или предметов.

Показ в подвижной игре – наглядная демонстрация отдельных приемов, технических взаимодействий или всего содержания подвижной игры.

Политес – манера вести себя или разговаривать вежливо и благовоспитанно при проведении спортивных соревнований.

Положение о проведении спортивного соревнования – управленческий документ, на базе которого осуществляется подготовка и непосредственное проведение спортивного соревнования. Положение о проведении спортивного соревнования утверждается организацией, проводящей данное соревнование.

Поляна – (разг.) игровая площадка.

Поляна-жердь (Кырен-пучен) – удмуртская национальная игра, в которой присутствует индивидуальное соперничество играющих детей.

Помощники руководителя игры – ученики, выбранные руководителем для наблюдения за соблюдением правил, учета результатов игры, а также раздачи инвентаря.

Посторонний предмет – предмет, объект или человек, который, находясь за пределами игровой площадки или вблизи границы свободного игрового пространства, создает помеху.

Построения – действия занимающихся детей после команды преподавателя для принятия (первоначального) того или иного строя.

Постулат – положение, принимаемое без доказательств в правилах соревнований, как основание для последующих соревнований.

Постфактум – после того, как что-либо уже произошло в процессе проведения соревнований.

Правила подвижных игр – совокупность положений, обязательных требований для играющих, четко определяющих структурную замкнутость игры и поведение ее участников. Расположение и размещение игроков, способы ведения игры, приемы и условия учета ее результатов.

Правила спортивного соревнования – официальный документ по регламенту и критериям проведения соревнований, утвержденный Министерством спорта, туризма и молодежной политики (Федеральным агентством по физической культуре и спорту РФ) и федерацией вида спорта, регламентирующий условия, порядок проведения спортивных соревнований, права и обязанности их участников.

Прайм-тайм – наиболее выгодное и самое дорогое время для размещения теле- и радиорекламы, когда наибольшее число людей смотрит, слушает теле- и радиопередачи. Это крупнейшие международные соревнования: Олимпийские игры, чемпионаты мира, чемпионаты Европы).

Прайс-лист – прейскурант, список цен, реестр на спортивное оборудование, инвентарь.

Практика – работа, занятия как основа опыта, умения в какой-нибудь области.

Практикум – вид практических занятий по какому-либо учебному предмету.

Практическая основа игры – постоянный выбор игровых ситуаций, их реализация и обновление.

Преграда – помеха, затруднение на пути к чему-либо.

Предостережение – мягкое устное замечание, данное судьей игровому капитану относительно незначительных нарушений правил игры.

Представитель – лицо, представляющее и защищающее интересы команды, участвующих в соревнованиях, и зарегистрированное в этом качестве судейской коллегией.

Представитель команды – руководитель команды на соревнованиях, несущий ответственность за дисциплину участников, представляющий команду на переговорах с официальными лицами соревнований, в том числе в конфликтных ситуациях.

Предстартовое состояние – психическое состояние играющего, возникающее непосредственно перед началом игр.

Предупреждение – предварительная мера наказания со стороны судьи за нарушение правил соревнований по отношению к сопернику или за неспортивное поведение.

Презумпция – признание факта юридически достоверным в судействе соревнований, пока не будет доказано обратное.

Прерогатива – исключительное право, принадлежащее при проведении соревнований должностному лицу или проводящей организации.

Прессинг – одна из наиболее активных форм защиты в спортивных и подвижных играх, состоящая в ограничении действий соперника в рамках правил соревнований.

Пресс-релиз – информация, подготовленная и распространяемая судейской коллегией для возможного опубликования в печати.

Прецедент – случай, поступок, имевший место в прошлом при судействе соревнований и явившийся образцом или оправданием последующих случаев подобия.

Прием – специфический акт процесса обучения (воспитания).

Прием игры – обусловленное правилами двигательное действие, специфичное для подвижных игр. Выделяют приемы нападения и защиты.

Прием мяча – технический прием защиты, позволяющий остановить мяч в игре после нападающих действий соперника.

Приз – награда победителю (команде) в каком-либо соревновании.

Призер – команда, завоевавшая на соревнованиях одно из призовых мест.

Признак игровой деятельности – создание образных ситуаций и осуществление их в создаваемой ребенком игровой обстановке.

Принцип – руководящая идея, основное правило поведения, деятельности.

Принцип индивидуальности – сугубо личное отношение к игре, где развиваются личностные качества, и есть возможность для самовыражения и самоутверждения игрока.

Принцип проблемности в игре – выражает логико-психологические закономерности мышления в интеллектуально-эмоциональной борьбе. Игра – «идеальный генератор» учебных проблем, а способность «видеть и делать» проблемы там, где их нет для соперников, приводит к победе в игре, да и в жизни.

Приоритет – преимущественное право на что-либо при проведении спортивных и физкультурно-массовых мероприятий.

Проблемная ситуация – основной элемент проблемного обучения, с помощью которого пробуждаются мысль, познавательная потребность учащихся, активизируется мышление.

Прогноз спортивный – предвидение, предсказание спортивных достижений на основе определенных данных: уровня спортивных достижений, динамики их развития, мнений специалистов и экспертов, математических расчетов.

Проектировочные умения – умения, включающие в себя правильное планирование содержания занятия и темы, определять задачи занятия и ставить цели педагогической деятельности.

Пролонгация – продление срока действия договора, соглашения при судействе соревнований и физкультурно-массовой работы.

Промоутер – лицо, которое помогает создавать финансовые, зрелищные аспекты при проведении соревнований, подыскивая инвесторов.

Промоушн – содействие распространению, продвижению идеи, мысли, инвентаря, оборудования для организации проведения соревнований.

Простая некомандная игра – игра, где каждый участник, соблюдая правила, борется в основном за одного себя, вся игровая деятельность направлена на личное совершенствование, на достижение личного превосходства над другими.

Простая реакция – это ответ заранее известным движением на заранее известный, но внезапно появившийся сигнал.

Простая эстафета – выполнение одного задания в ходе эстафеты.

Пространственная ориентировка – сохранение представлений о параметрах изменения внешних условий (ситуаций) и умение перестраивать двигательное действие в соответствии с этими изменениями.

Пространство игровое – свободное пространство над поверхностью волейбольной площадки, ограниченное в вертикальной плоскости верхним краем сетки, а по бокам сетки – антеннами и их мысленным продолжением. Мяч должен пролететь над сеткой в пределах игрового пространства.

Протест – письменное уведомление, официальное возражение представителя команды (в письменной форме) в адрес главной судейской

коллегии против неправильных действий организаторов, либо судей или участников соревнований.

Протест необоснованный – протест, поданный в судейскую коллегию, неподтвержденный фактами, не имеющий ссылки на нарушение или неправильное применение судьями конкретного пункта правил соревнований.

Протокол соревнований – специфический документ, составленный по правилам соревнований, в котором отражается состав участников соревнований, регламент и результаты соревнований.

Профессионально-прикладная направленность подвижных игр (в общепедагогическом плане) – включение в процесс формирования педагогического мастерства студента определенного арсенала средств и методов. В узком педагогическом плане для контингента будущих преподавателей физической культуры и тренеров – освоение методики проведения и модификации подвижных игр как средства оптимизации тренировочного процесса в конкретном виде спорта.

Профилактика спортивных травм – предупреждение травматизма путем рациональной организации тренировочного процесса, качественной разминки, использования защитных средств, восстановительных мероприятий.

Процесс обучения – совокупность последовательных действий педагога и обучаемых, в ходе которых решаются задачи обучения и достижения его цели.

Прыгучесть – способность спортсмена к выполнению прыжков с большой высотой подъема общего центра массы тела.

Прыжковая выносливость – способность играющих детей (учащихся) к многократному выполнению прыжковых игровых действий с оптимальными мышечными усилиями.

Прыжок – преодоление расстояния (высоты, длины или препятствия) в свободном полете после отталкивания ногами.

Психическая выносливость – способность сохранять в условиях больших нагрузок и утомления требуемый уровень психических процессов, влияющих на эффективность спортивной деятельности.

Психическая устойчивость – способность играющих детей (учащихся) не снижать уровня физической и психической работоспособности под воздействием эмоциональных факторов.

Психологическая подготовка – комплекс развития определенных сторон психики спортсмена – его восприятий, внимания, памяти, мышления, представлений, воображений, эмоций, морально-волевых качеств. Главное – развитие процессов восприятия, совершенствование таких специализированных видов, как, «чувство мяча», «чувство сетки», «чувство площадки», «чувство времени», «чувство партнера» и др.

Психомоторные способности – умение педагога, опираясь на свои знания и опыт, правильно и доступно продемонстрировать отдельные элементы или целостную технику при обучении.

Пуд – старорусская мера веса; равен 40 фунтам, или 16,38кг.

Пуклёкен шудон (в полоно) – удмуртская подвижная игра.

Пульсометрия – измерение напряженности нагрузки с помощью регистрации пульса (частота сердечных сокращений).

Пьедестал почета – специально оформленное место, на котором происходит награждение победителей спортивных соревнований.

Пядь – старорусская мера длины; равная расстоянию между растянутыми большим и указательным пальцами (Она равна четырем вершкам, или 17,78см).

Пятерик - старорусская мера или предмет, содержащие пять каких-нибудь единиц.

Пятнашки – детская подвижная игра, заключающаяся в том, что один из участников бегают, бросая в других мячом или, догнав, касается рукой.

Пяток (разг.) – пять одинаковых предметов.

Р

Разбор игры – процесс педагогического анализа проведения подвижной игры с повторением ее правил и сложных моментов игры.

Развивающие умения – умения направленные на формирование умственной, моторной деятельности, умение усложнять задания и упражнения, индивидуально вести работу с отстающими занимающимися.

Разминка – подготовительная часть тренировочного занятия, в которой выполняются специальные упражнения для подготовки организма к предстоящей работе.

Рак – играющие дети перемещаются в приседе спиной вперед.

Ракетка для бадминтона – спортивный снаряд, предназначенный для выполнения ударов по мячу. Состоит из головки овальной формы, шейки и ручки. Изготавливается из дерева, металла, фибры, синтетических материалов. Имеет различные массу, баланс, размеры головки и ручки.

Ракетка для настольного тенниса – спортивный снаряд, предназначенный для выполнения ударов по мячу. Изготавливается из дерева, покрытого одним или двумя слоями специальной резины с каждой стороны. Основание ракетки изготовлено из нескольких слоев древесины различных пород и нескольких слоев титана или карбона.

Рассказ – метод монологического изложения учебного материала педагогом или обучающимся. Изложение событий в повествовательной форме.

Расстановка команды – начальная расстановка команды, которая указывает порядок перехода игроков на площадке.

Рациональная методика – совокупность различных методов и приемов, обеспечивающих эффективное решение поставленных в игре задач.

Реакция – действие, состояние, процесс, возникающий в ответ на те или иные внешние или внутренние раздражения.

Реванш – повторная встреча, матч, игра, предпринятая с целью взять верх над победителем предыдущей встречи.

Регистрация – в спорте официальное фиксирование команд, участников, спортивных судей, представителей, установленных рекордов и т. д.

Регламент соревнований – правила, регулирующие порядок проведения соревнований (расписание соревнований).

Регламентация подвижной игры – свод правил конкретной подвижной игры. При использовании подвижных игр в качестве физического воспитания и спортивной тренировки правила игры могут изменяться и в ее процессе в соответствии с изменением педагогической ситуации в целях достижения максимального тренировочного процесса.

Резиновое кольцо – является инвентарем для игры ринго. Вес – 160-165г, диаметр – 17см, имеющее декомпрессионное отверстие, с рифленой верхней и нижней частью.

Результат – место, занятое командой в соревнованиях. Показатель мастерства.

Результат тестирования (теста) – это полученные в ходе измерений числовые значения.

Результативность – осознание итогов игровых действий, как продуктивную творческую деятельность игрока и команды.

Рейтинг – индивидуальный числовой показатель уровня оценок личности спортсмена, тренера, судьи и других специалистов в области физической культуры и спорта.

Рекреация – отдых, восстановление сил, израсходованных в процессе труда, тренировочных занятий или соревнований.

Релаксационная функция игры – снимает или уменьшает физическое и интеллектуальное напряжение, вызванное нагрузкой на нервную систему активным обучением, физическим трудом, сильными переживаниями.

Ремаркетинг – повторный маркетинг при проведении спортивных и физкультурно-массовых мероприятий.

Реноме – репутация, установившееся мнение о каком-либо спортивном работнике, судье.

Речитатив – вокальная музыкальная форма, не подчиненная симметрическому ритму, род певучего разговора.

Речь – это средство выражения человеком мыслей и передачи их другим людям.

Рипоста – меткий, находчивый, быстрый ответ на поставленный вопрос.

Розыгрыш – последовательность игровых действий с момента подачи до того, как мяч выйдет из игры.

Розыгрыш-очко (Rally Point System) – это система, при которой очко набирает играющая команда всякий раз, когда выигран розыгрыш.

Ролевая игра – игра, в которой главным игровым моментом является взятие человеком на себя и умелое исполнение какой-либо социальной роли (воспитатель, мать, отец, ребенок, ученик, врач, водитель и т. д.).

Ротация – 1) чередование, смена, поочередное пребывание на должности в главной судейской коллегии, федерации, ассоциации, союзе; 2) обновление состава какого-либо выборного органа; 3) круговое (вращательное) движение в каком-либо суставе.

Рубинштейн С.Л. – основатель теории «Воздействия на мир через игру». Он понимает игру как вечную потребность ребенка, рождающуюся из контактов с внешним миром, как реакцию на них. Мотивы игры кроются в многообразных переживаниях, значимых для ребенка, вызванных окружающей действительностью.

Ручной игрок – (разг.) игрок, атакующие действия которого легко закрыть блоком или перехватить.

Рыбка – (разг.) ныряющее падение на грудь при защитных действиях в спортивных и подвижных играх.

Рюха – небольшая цилиндрическая деревянная чурка для игры в городки.

Ряженный – одетый в маскарадный костюм, в необычную одежду.

С

Сажень – русская мера длины, равная трем аршинам, или 7 футам; равна 2,137м. Маховая сажень – 1,76м. Косая сажень – 2,48м.

Салки – детская игра, в которой играющие бегают и сают (задевают рукой или мячом) друг друга, тем самым передают ведение игры другому участнику.

Самовнушение – внушение играющего самому себе какой-либо мысли (прием психической подготовки спортсмена).

Самоконтроль – самонаблюдение спортсмена за состоянием своего здоровья, физической подготовленности и физического развития в процессе спортивной подготовки.

Самообладание – волевое качество, проявляющееся в умении спортсмена не теряться в трудных ситуациях и управлять своими действиями и эмоциями.

Самоподстраховка (самостраховка) – индивидуальные защитные действия атакующего игрока или блокирующего.

Самостоятельная работа (в развивающем обучении) – учебно-познавательная деятельность учащихся, направленная на развитие их творческих способностей. Выполняется по заданию преподавателя.

Сангвиник – один из четырех основных типов темпераментов. Сангвиник характеризуется подвижной нервной системой, высокой психической активностью, работоспособностью, общительностью, быстротой и живостью движений, стабильностью результатов, состоянием боевой готовности перед соревнованиями, предпочитает виды спорта, требующие подвижности, активности, смелости.

Сачок – сетчатый мешок на обруче с длинной рукояткой, служащий для ловли рыб, летающих насекомых, а также для ловли мячей во время игры.

Свисток – устройство с отверстием, которое издает звук высокой частоты (свист) при продувании через него воздуха. Употребляется для подачи сигнала.

Сейв – эффективное защитное действие в сложной ситуации.

Секретариат – орган главной судейской коллегии, занимающийся подготовкой документации для соревнований, ее обработкой и анализом для определения победителей и призеров, выпуском итоговых протоколов.

Секретарь главный – старший судья, отвечающий за работу секретариата (подготовку протоколов, их обработку после матча, соревнования, выпуск итоговых документов).

Секундомер – прибор, способный измерять интервалы времени с точностью до доли секунд.

Секция – подразделение коллектива физкультуры, в котором занимаются одним видом спорта.

Семинар – активная форма учебных занятий. Семинар строится на основе живого творческого обсуждения, товарищеской дискуссии по рассматриваемой тематике.

Сенсорное утомление – утомление, возникающее после выполнения упражнений, требующих большого напряжения органов чувств занимающихся.

Сертификат – документ, удостоверяющий повышение квалификации, судейскую категорию.

Серый заяц (Пурьсь кечпи) – удмуртская национальная игра.

Сетбол – очко, выигрыш которого решает судьбу партии.

Сетка волейбольная – спортивный инвентарь. Делит игровую площадку на две равные части. Ширина сетки - 1 м. Длина сетки 9,50-10 м.

Сигнальный флаг – небольшое полотнище (40х40 см), укрепленное на древке, используемое судьями в процессе судейства.

Сила – способность преодолевать внешнее сопротивление или противодействовать ему посредством мышечных напряжений.

Сила движения – это мера физического воздействия движущейся части тела (или всего тела) на какие-либо материальные объекты (почва, дорожка), какие-либо предметы (метания).

Силлогизм – умозаключение, состоящее из двух суждений в спорных вопросах судейства, из которых следует третье суждение (заключение, вывод).

Силовая выносливость – разновидность специальной выносливости, способность сохранять необходимый уровень проявления усилий (силы) до конца состязания или тренировочного занятия.

Символическая игра – вид игры, в которой реальные предметы заменяются символами, а сами игровые действия выполняются в абстрактной, отвлеченной, условной, символической форме.

Синopsis – сводное, суммарное изложение различных взглядов по какому-либо вопросу, в том числе и в судействе соревнований.

Система игры – определенная организация действий команды, основанная на функциях игроков и их расстановке на площадке.

Скакалка – спортивный снаряд для физических упражнений взрослых и детей. Представляет собой синтетический или кожаный шнур.

Скамейка – приспособление для сидения в виде доски или нескольких узких сколоченных вместе досок на стойках, чаще без спинок.

Скачок – широкий шаг с безопорной фазой. Как правило, скачок сочетается с шагом или бегом.

Скоростная выносливость – разновидность специальной выносливости, способность сохранять необходимую скорость до конца состязания или тренировочного занятия.

Скоростные способности – это комплекс функциональных свойств человека, обеспечивающих выполнение двигательных действий в минимальный для данных условий отрезок времени.

Скорость движения – это отношение длины пути, пройденного телом (или какой-то частью тела), к затраченному на этот путь времени.

Скрестный шаг – способ передвижения в пространстве в направлении вперед, в стороны или по диагонали.

Сленг – жаргон в разговорной речи, чаще всего молодежный (спортивные соревнования, судейство).

Смекалка (разг.) – способность быстро понять, сообразить что-либо; сообразительность, догадливость, сметливость.

Сняться – остановить серию успешных нападающих действий противника.

Содержание подвижной игры – совокупность сюжета, правил игры и входящих в игру двигательных действий.

Содружество – высокая форма сотрудничества, когда обе стороны соединяют деловые, личные отношения на основе сотворчества. Это период старшего детства.

Соревнование – форма деятельности (работа, игра), при которой участвующие стремятся превзойти друг друга.

Соревнования – различные по характеру деятельности, масштабу, целям специально организованные мероприятия, участники которых в ходе неантагонистического соперничества в строго регламентированных условиях борются за первенство, достижение определенного результата, сравнивают свой уровень подготовленности.

- **закрытые соревнования** – соревнования, доступ к которым организаторы ограничили по какому-либо признаку.

- **квалификационные соревнования** – соревнования, цель которых – выполнение соответствующих спортивных нормативов для присвоения званий и разрядов или для допуска к состязаниям более крупного масштаба.

- **коммерческие соревнования** – крупные международные соревнования, на которые приглашаются по списку сильнейшие спортсмены или игроки, которым выплачивается гонорар (бонус) за участие и за занятое место (показанный результат).

- **контрольные соревнования** – соревнования для определения готовности к главным соревнованиям.

- **массовые соревнования** – соревнования с большим количеством участников.

- **мемореальные соревнования** – разновидность традиционных соревнований, посвященных памяти деятелей общественной жизни и спорта.

- **отборочные соревнования** – соревнования, которые проводятся с целью отбора спортсменов в команду.

- **открытые соревнования** – соревнования со свободным допуском к участию в них всех желающих.

- **подводящие соревнования** – соревнования, задача которых подготовка к другим, более ответственным соревнованиям.

- **показательные соревнования** – соревнования, основной целью которых является не выявление победителя, а демонстрация возможностей спортсменов, достоинств вида спорта с целью расширения круга почитателей, привлечения к занятиям и т.п.

- **с гандикапом** – соревнования, в которых шансы участников уравниваются за счет предоставления слабому сопернику определенных льгот (форы).

- **тренировочные соревнования** – соревнования, проводимые в ходе тренировочного процесса и направленные на повышение уровня подготовленности спортсменов.

Соревновательная деятельность – совместная деятельность играющих и тренера (представителя, учителя, педагога) по эффективной реализации тренировочных эффектов в условиях официальных соревнований.

Соревновательная нагрузка – объем соревновательной деятельности в определенный промежуток времени. Выражается количеством сыгранных игр.

Соревновательный метод – это один из вариантов стимулирования интереса и активизации деятельности, занимающихся с установкой на победу

или достижение высокого результата в каком-либо физическом упражнении при соблюдении правил соревнований.

Соскочить – выиграть партию или матч в явно проигрышной ситуации.

Состав дублирующий – запасной (второй) состав участников игры.

Состав команды – определенная правилами и положением о соревнованиях общая численность команды и ее отдельных групп, а также персональный перечень игроков команды.

Состоявшийся розыгрыш – последовательность игровых действий, в результате которого присуждается очко той или иной команде.

Состязание как игровой принцип – это эстафетные (комические, театрализованные, блиц-турнир) состязания; микрочемпионат – в стороне от центральной площади островок игр.

Сотрудничество – основа педагогического взаимодействия. Гуманистическая идея совместной развивающей деятельности детей и взрослых, скрепленной взаимопониманием, проникновением в духовный мир друг друга, коллективным анализом ходов и результатов этой деятельности.

Социализация – процесс становления личности, освоение арбитром (судьей) социальных норм и ценностей общества.

Социокультурная функция игры – сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия на становление личности, так и стихийные, спонтанные процессы, влияющие на формирование ребенка.

Социум – общество, социальная среда человека, совокупность исторически сложившихся форм деятельности людей.

Спенсер Г. (1820-1903) – родоначальник теории «Избытка нервных сил, компенсаторности».

Специальная быстрота – способность участников подвижной игры выполнять перемещения по площадке и технические приемы в минимальный для определенных условий отрезок времени.

Специальная выносливость – способность участников подвижной игры эффективно выполнять работу, несмотря на возникающее утомление в определенном виде деятельности.

Специальная физическая подготовка (СФП) – процесс воспитания физических качеств, обеспечивающих преимущественное развитие тех двигательных способностей, которые необходимы для данной спортивной дисциплины.

Спирометрия – изменение жизненной емкости легких и других легочных объемов с помощью специального прибора «Спирометра».

Спич – кратковременная приветственная речь на заседании судейской коллегии, торжественном открытии и закрытии соревнований.

Сплин – тоскливое настроение.

Спонсор – организация или физическое лицо, финансирующие проведение соревнований, подготовку спортсменов или команд или безвозмездно предоставляющие инвентарь, оборудование, спортивные сооружения.

Спорт – соревновательная деятельность, подготовка к ней, а также специфические отношения, нормы и достижения, связанные с этой деятельностью.

Спортивная дисквалификация спортсмена – отстранение спортсмена от участия в спортивных соревнованиях, которое осуществляется общероссийской спортивной федерацией за нарушение правил вида спорта, положений (регламентов) спортивных соревнований, за использование запрещенных в спорте средств (допинга), нарушение норм, утвержденных международными спортивными организациями, и норм, утвержденных общероссийскими спортивными федерациями.

Спортивная ориентация занятий – направленность физкультурно-спортивной деятельности, при которой как самоцель выступает победа над

соперником или достижение рекордного – абсолютного или относительного результата.

Спортивная площадка – специально оборудованное место в помещении, отведенное для определенных целей.

Спортивная подготовка – процесс целесообразного использования знаний, средств, методов и условий для направленного воздействия на развитие занимающихся детей, обеспечивающая необходимую степень его готовности к спортивным достижениям.

Спортивная тренировка – специализированный педагогический процесс воспитания физических качеств детей, лежащих в основе его двигательных способностей, от которых существенно зависит достижение результатов в избранном виде спорта.

Спортивная федерация – общественная организация, которая создана на основе членства и целями которой являются развитие одного или нескольких видов спорта, их пропаганда, а также проведение спортивных мероприятий и подготовка спортсменов – членов спортивных сборных команд.

Спортивная форма – состояние оптимальной готовности к достижению высоких спортивных результатов, которые приобретаются при определенных условиях в каждом микроцикле тренировки.

Спортивная школа – учреждение дополнительного образования физкультурно-спортивной направленности, призванное способствовать самосовершенствованию, познанию и творчеству, формированию здорового образа жизни, профессиональному самоопределению, развитию физических, интеллектуальных и нравственных способностей, достижению уровня спортивных успехов сообразно способностям.

Спортивное достижение – показатель спортивного мастерства и способностей спортсменов, выраженный в конкретных результатах.

Спортивное общество – совокупность организаций, объединенных по какому-либо признаку, чаще всего по производственной (учебной) деятельности для занятий физической культурой и спортом.

Спортивное отделение – состав студентов, имеющих высокую физическую и техническую подготовку в избранном виде спорта.

Спортивные снаряды – ряд специальных промышленных изделий, предназначенных для выполнения определенных упражнений и имеющих характеристики, регламентированные правилами соревнований.

Спортивные сооружения – различные рода строения, оборудованные площадки, предназначенные для проведения тренировочных занятий и соревнований (стадион, зал, бассейн, лыжная база, дворец спорта и т. д.).

Спортивный зал – специально оборудованное помещение, в том числе инвентарем, и предназначенное для проведения спортивных и подвижных игр, занятий спортом или физической культурой.

Спортивный инвентарь – изделия, изготовленные для занятий спортом. Устройство спортивных изделий (размеры, масса, давление, материалы и т. д.) определяются правилами соревнований и техникой спортивных упражнений.

Спортивный паспорт – документ единого образца, удостоверяющий принадлежность к физкультурно-спортивной или иной организации и спортивную квалификацию спортсмена.

Спортивный разряд – критерий специальной подготовленности спортсмена, уровень его спортивного мастерства.

Спортивный результат – интегральный показатель качества и эффективности психофизической подготовки индивида.

Спортивный судья – лицо, облеченное определенными полномочиями для организации и проведения соревнований и отвечающее за выполнение правил соревнований, положения о проведении соревнований и достоверность зафиксированных результатов.

Спортсмен – лицо, систематически занимающееся спортом и выступающее на спортивных соревнованиях различного уровня и ранга.

Способ ведения игры – выбор наиболее целесообразных индивидуальных и групповых действий при выполнении технических приемов в нападении и защите.

Способность – комплекс врожденных и приобретенных свойств человека, проявляющийся как продуктивность в определенном виде деятельности.

Способность предвидения и прогнозирования – умение своевременно выявить задатки своих воспитанников, необходимые для занятия своим видом спорта, и спрогнозировать их путь к достижению высоких спортивных результатов.

Спурт – резкое кратковременное увеличение быстроты, скорости движения, рывок в процессе игры.

Средняя линия – линия на площадке, проведенная поперек площадки и делящая ее пополам.

Средства ведения игры – все технические приемы игры и разновидности их выполнения.

Средства педагогических воздействий – инструмент обучения (воспитания), с помощью которого педагог создает методику. Средства подразделяются на вещественные, практические, интеллектуальные, эмоциональные.

Стабильность теста – зависимость между первой и второй попыткой, повторенными через определенное время в одинаковых условиях одним и тем же экспериментатором.

Старт – начальный пункт дистанции в спортивных состязаниях, начальный момент какой-нибудь деятельности.

Стартовый состав (основной состав) – это те игроки, которые первыми начинают играть в каждой партии, встрече, матче. Естественно, что перед началом очередной партии стартовый состав может быть изменен.

Статическая выносливость – разновидность специальной выносливости, способность к продолжительному поддержанию позы или продолжительным статическим напряжениям.

Стенограмма – запись игры и игровых эпизодов в определенной последовательности на протяжении всей игры.

Стиль игры – характерные отличительные особенности игры команды, отдельного игрока, их «почерк».

Стимул – побудительная причина для совершения чего-либо, импульс.

Стой! (Сыл!) – удмуртская национальная игра, в которой индивидуальное соперничество выступает против коллективного соперничества.

Стойка – положение игрока, удобное для осуществления перемещений по площадке и выхода в исходное положение для выполнения необходимого технико-тактического действия.

Страсть – глубокое, интенсивное и очень устойчивое эмоциональное состояние, захватывающее играющего целиком и полностью и определяющее все его помыслы, стремления и поступки.

Стратегическое управление командой – предполагает определение и корректирование модели тактики игры команды, изучение подготовки и тактики игры соперника, а также подготовку вариантов тактики игры своей команды против своеобразной манеры игры определенных соперников.

Стратегия игры – совокупность общих закономерностей и способов достижения игровых целей на протяжении того или иного периода времени.

Страховка – осуществление защитных действий при атаке своей команды и нападении соперников.

Стресс – эмоциональное состояние, внезапно возникающее у играющего под влиянием экстремальной ситуации, связанной с опасностью для жизни или деятельностью, требующей большого напряжения.

Стрессор – неблагоприятный фактор внешней или внутренней среды, вызывающий стресс.

Стретчинг – система специальных упражнений для растягивания мышц и повышения подвижности в суставах. Применяется как восстановительное средство, так и в ходе разминки.

Строй – установленное размещение занимающихся или играющих детей для будущих совместных действий.

Строй разомкнутый – строй, в котором занимающиеся дети расположены в шеренгах с интервалом в один шаг или с интервалом, указанным преподавателем.

Строй сомкнутый – строй, в котором занимающиеся дети расположены в шеренгах с интервалом, равным ширине ладони.

Структура соревнований по виду спорта – разнообразные виды соревнований, упорядоченные по определенным признакам: масштабу, уровню мастерству, возрастному цензу.

Структура соревновательной деятельности играющих команд – набор атакующих и оборонительных действий и операций, которые выполняют спортсмены обеих команд в специфических условиях противоборства соперников.

Стул – род мебели для сидения, снабженной спинкой (для одного человека).

Субординация – система подчинения по службе в судейской коллегии младших должностных лиц старшим.

Субсидия – денежная или натуральная помощь государственных органов управления или учреждений при проведении соревнований.

Субъект – человек, познающий внешний мир (объект) и воздействующий на него в своей практической деятельности.

Субэтнос – племя внутри народа, народность.

Суггестивная способность – умение педагога внушать и развивать интерес к занятию любимым видом спорта, убедить своих учащихся в правильности выбора ими своего увлечения.

Суггестия – внушение занимающимся воспитанникам.

Судейская вышка – специальное устройство для судейства соревнований по видам спорта. Конструкция с креслом, поднятым на определенную высоту для лучшего обзора игры.

Судейская коллегия – 1) группа судей, обеспечивающая проведение спортивных соревнований. В нее входят: главный судья и его заместители, главный секретарь и все члены судейских бригад; 2) орган спортивной федерации, в обязанности которого входят руководство организацией соревнований по данному виду спорта.

Судейство – процесс выполнения судьями на спортивных соревнованиях разнообразных функций по организации и проведению соревнований, определение победителя, контроль выполнения правил соревнований и др.

Судья – лицо, облеченное определенными полномочиями для организации и проведения соревнований и отвечающее за выполнение правил соревнований, положения о соревнованиях и достоверность зафиксированных результатов.

Судья информатор – член судейской коллегии соревнований, отвечающий за обеспечение участников и зрителей необходимой информацией по радио о составе соревнований, судейской коллегии, ходе и результатах соревнований.

Судья подвижной игры – ребенок, выделенный из числа участников игры, следящий за точным соблюдением правил, выявляющий победителя.

Судья секретарь – судья, ведущий протокол соревнований и готовящий материалы для отчета главного судьи.

Суждение – это утверждение или отрицание чего-либо. Суждение является основной формой, в которой совершается мыслительный процесс.

Сучок – рука, от которой мяч при его обработке отлетает в неожиданном направлении.

Считалка – вид детского творчества. Как правило, это небольшой стихотворный текст с четкой рифмо-ритмической структурой в шутливой форме, предназначенное для случайного избрания (обычно одного) участника из множества.

Сюжет игры – образный или условный замысел, определяющий целевую установку действий играющих и развитие игрового конфликта, а также плана игры.

Сюжетная игра – разновидность детской игры, главным моментом в которой становится воспроизведение сюжетов из реальной жизни.

Сюжетно-ролевая игра (творческая) – коллективная детская игра, в которой обычно участвуют несколько детей. Участники сами определяют цель и правила игры. Присутствует общий замысел игры – сюжет, в соответствии с которым между участниками игры распределяются роли.

Т

Табло – световой сигнальный информационный щит.

Тайм – определенная часть, период, тайм в подвижной игре.

Тайм-аут – тридцатисекундный игровой перерыв, который тренер может запросить за партию дважды.

Таймер – 1) прибор, автоматически фиксирующий время начала и конца какой-либо операции; 2) счетчик времени, подающий сигналы через заданные интервалы.

Тактика игры – теоретические основы и совокупность тактических действий – индивидуальных и коллективных (групповых и командных), направленных на достижение победы над соперником.

Тактическая комбинация – это взаимодействие участников игры, направленное на создание одному из них условий для завершения атаки или контратаки. Типично для нападения, каждая комбинация имеет кодовое название или жест.

Тактическая подготовка – педагогический процесс, направленный на совершенное освоение спортсменами теории тактики и тактических действий, обеспечивающих высокую эффективность в игровой и соревновательной деятельности.

Тактическая разведка – сбор информации о сопернике. Может проводиться задолго до соревнований и непосредственно на соревнованиях с конкретным соперником.

Тактическое действие – рациональное использование приемов игры, метод организации соревновательной деятельности спортсменов для победы над соперником. Выделяют индивидуальные, групповые и командные тактические действия в нападении и защите.

Талант – выдающиеся врожденные качества, особые природные данные.

Талисман – предмет, который, согласно народным поверьям, приносит человеку удачу, счастье.

Твен (твенс) – молодые люди в возрасте 19-30 лет.

Тезис – краткая формулировка развернутого высказывания или основной мысли на заседании судейской коллегии.

Текущий учет – учет, который отражает всю учебно-воспитательную работу, проведенную за день.

Темп движения – это частота относительно равномерного повторения каких-либо движений.

Темперамент – индивидуальные особенности игрока, характеризующие динамику его психической деятельности (скорость возникновения и протекания психических процессов, их ритм и устойчивость, сила и глубина переживаний, степень эмоциональной возбудимости и т. д.).

Тенденция – направление развития, стремления в направлениях судейства соревнований и физкультурно-массовых мероприятий.

Теория абсолютизации культурного значения игры – связь игры с общественным разумом, с культурой в целом. Авторы: Х. Ортега-и-Гассет (1883-1955), Й. Хейзинга (1872-1945), Г.Гессе (1877-1962).

Терапевтическая функция игры – используется интенсивнее всего тогда, когда люди утратили душевное равновесие (для снятия неурядиц жизни, коррекции нравственных взаимоотношений, одобрения ребенка, преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, в общении с окружающими, в учении).

Термин – наименование понятия, относящегося к определенной отрасли знания в сфере физической культуры и спорта, в том числе и судействе.

Терминология – специальный язык, совокупность специальных знаков, употребляемых в науке или искусстве.

Тест – это измерение или испытание, проводимое для определения способностей или состояния занимающегося.

Тестирование – система использования тестов в соответствии с поставленной задачей, организацией условий, выполнением тестов испытуемыми, оценка и анализ результатов.

Техника – система движений, действий и приемов игры, наиболее целесообразно приспособленная для решения основной спортивной задачи с наименьшей затратой сил и энергии в соответствии с его индивидуальными особенностями.

Техника безопасности – совокупность мер и правил по обеспечению достойного уровня безопасности на занятиях, защиты от травм.

Техника игры – это комплекс специальных приемов, необходимых спортсмену для успешного участия в игре.

Технический прием – это система рациональных движений, сходных по структуре и направленных на решение однотипных задач. Каждый технический прием включает способы действий, которые отличаются друг от друга деталями выполнения движения.

Технология обучения – совокупность научных методов, способов, приемов, форм и средств, реализуемая определенным образом и в определенной последовательности в интересах повышения эффективности дидактического процесса.

Толерантность – терпимость к чужим мнениям, убеждениям, поведению в судействе соревнований и физкультурно-массовой работе.

Томбола – лотерея, часто с развлечениями и фантами.

Травма – нарушение целостности и функционального состояния тканей и органов в результате воздействия факторов внешней среды.

Традиция – предания, обычаи, нормы поведения, исторически укоренившиеся взгляды и вкусы определенной общности людей, передаваемые устно и письменно из поколения в поколение.

Требование – один из важнейших методических приемов воспитания, с помощью которого педагоги организуют процесс воспитания.

Тревожность – свойство личности спортсмена, выражающееся в склонности испытывать тревогу в различных условиях деятельности при воздействии стрессогенных факторов и в ситуациях неопределенности.

Тренированность – состояние организма, определяющее уровень физической подготовленности спортсмена. Является следствием тренировки.

Тренировочная деятельность – совместная деятельность тренера и спортсмена по успешному достижению целей тренировки.

Тренировочная нагрузка – составная часть (компонент) тренировки, отражает количественную меру воздействия на организм в процессе тренировочных занятий.

Третий этап решения педагогической задачи в игре – организация действий участников, предоставляющая возможность широкого выбора способов достижения поставленной цели.

Тупен (в мяч) – удмуртская национальная игра.

Тур – отдельная часть, этап каких-либо соревнований.

Турнир – спортивное соревнование, состоящее из серии встреч, матчей.

Тусовка – встреча студентов с целью внеучебного общения и отдыха.

Тьютор – куратор, опекун, воспитатель в учебном заведении; индивидуальный научный руководитель студента.

Тябыкен – удмуртская народная подвижная игра, правила которой сходны, по сути с правилами русской игры «Догонялки».

У

Убеждение – твердый взгляд на что-нибудь, основанный на какой-нибудь идее, мировоззрении.

Убежище – укрытие, приют, пристанище.

Уважение – почтительное отношение, основанное на признании чьих-нибудь достоинств.

Увалень – неуклюжий, неповоротливый, медлительный в движениях человек или ребенок.

Уверенность – волевое качество спортсмена, проявляющееся в спокойном осознании своих возможностей в процессе овладения мастерством и преимущества над соперниками в ходе выступлений в соревнованиях.

Удаление – суровый вид наказания за грубое нарушение правил соревнований.

Умения – это освоенный субъектом способ выполнения действия, обеспечиваемый совокупностью приобретенных знаний и навыков.

Умственное утомление – утомление, развивающееся в результате большого умственного напряжения.

Универсал – 1) судья, обладающий навыками судейства по многим видам спорта; 2) работник, владеющий всеми специальностями в своей профессии.

Универсиада – комплексные студенческие спортивные соревнования.

Упор – положение играющего, в котором его плечи выше точек опоры.

Управление – процесс по обеспечению достижения цели, системы подготовки детей на основе получения, передачи и переработки информации, выработки и принятия решения.

Урбанизация – распространение городского образа жизни.

Урок – законченный отрезок учебного процесса в смысловом, временном и организационном отношениях.

Усвоение – процесс и результат познавательной деятельности овладения знаниями, умениями и навыками.

Установка – психологическая направленность и готовность играющего определенным образом воспринимать объекты и ситуации спортивной деятельности и определенным образом действовать во время соревнований. Проявляется в конкретных поведенческих актах, в частности, в вербальных высказываниях, позволяющих с определенной степенью вероятности сделать заключение о характере установки.

Устойчивость внимания – способность играющего длительное время сосредоточивать и удерживать внимание на определенных объектах и определенной деятельности.

Утилитарный эффект – эффект, который необходим для разрешения различных жизненных проблем, например, помогающий повысить собственную

тренированность, улучшить состояние здоровья путем новейших способов и тренажеров.

Утомление – функциональное состояние органа или целого организма, характеризующееся временным снижением работоспособности под влиянием тяжелой физической или психической нагрузки.

Участник – любое юридическое или физическое лицо, принимающее участие в соревновании.

Учебный процесс – систем организации учебно-воспитательной деятельности, в основе которой лежит органическое единство и взаимосвязь преподавания и учения; он направлен на достижение целей обучения и воспитания.

Учение – деятельность человека, заключающаяся в усвоении знаний и овладении умениями и навыками.

Ушиб – механическое повреждение тканей и органов без нарушения целостности наружных покровов.

Ушинский К.Д. (1824-1871) – родоначальник теории «Духовного развития ребенка в игре».

Ф

Фабрикация – создание чего-либо неблагоприятного, предосудительного, неправомерного, которое порой происходит в судействе соревнований.

Файн-геймс – зарядка, веселая игра. Форма организации – круговая.

Факел – светильник на рукоятке, обычно короткая палка с намотанной на конце просмоленной паклей, зажигаемой для освещения.

Фактор – существенное обстоятельство, причина какого-либо процесса, явления на спортивных соревнованиях.

Факультативный – необязательный. Предоставляемая на выбор студенту учебная дисциплина.

Фальсифицировать – подделать, исказить, с целью выдать за подлинное, настоящее при проведении спортивных соревнований.

Фальстарт – начало движения, игры, метания или каких-то игровых действий, до сигнала судьи.

Фанат (фэн) – болельщик, любитель, яркий поклонник спортивного общества, клуба, спортсмена.

Фанты как игровой принцип – используют как усилитель активности. Предмет личной принадлежности нужно положить, затем, чтобы взять, нужно его отыграть.

Феерия – пышное, роскошное представление с использованием сценических эффектов.

Феномен – необычный, исключительный факт, явление.

Феноменальный – выдающийся по своим свойствам, качествам спортсмен, тренер, судья или другой специалист.

Физическая нагрузка – определенная мера влияния физических упражнений на организм занимающихся или играющих.

Физическая подготовка – педагогический процесс, направленный на развитие физических способностей и повышение функциональных возможностей, укрепление опорно-двигательного аппарата, обеспечивающих эффективное овладение навыками игры и способствующих высокой надежности игровых действий.

Физическая рекреация – вид физической культуры с использованием физических упражнений, а также видов спорта в упрощенных формах для активного отдыха людей.

Физические качества – отдельные качественные проявления физических способностей: сила, быстрота, выносливость, ловкость, гибкость.

Физические способности – индивидуальные особенности личности, создающие условия для успешного овладения и осуществления игровой и

соревновательной деятельности, в значительной мере predeterminedены генетически.

Физические упражнения – движения или действия, используемые для развития физических способностей (качеств), органов и систем, для формирования и совершенствования двигательных навыков.

Физический статус – понятие, отражающее единство физического развития и физической подготовленности индивида.

Физическое воспитание – педагогический процесс, направленный на формирование двигательных навыков и развитие двигательных и психических способностей (силовых, скоростных, координационных, выносливости, гибкости, волевых и др.).

Физическое развитие – процесс становления, формирования и последующего изменения на протяжении жизни индивидуума морфофункциональных свойств организма и основанных на них физических качеств и способностей.

Финал – заключительная часть многоступенчатых соревнований с выбыванием, в которых участвует определенное число команд.

Финалист – команда, участвующая в финальной части соревнований, выявляющей победителя.

Финиш – заключительная часть спортивного состязания; прийти к финишу; конечный пункт.

Финт – обманное движение, ложный выпад.

Фитбол – большой упругий мяч от 55 до 75см в диаметре, используемый для занятий аэробикой.

Фитбэк – обратная связь.

Фишка – кружок или костяной (деревянный, пластмассовый и т. д.) кубик.

Флаг – прикрепленное к древку или шнуру полотнище определенного цвета и размера.

Флаг таласа (захват флага) – удмуртская подвижная игра.

Флагшток – стоячий шест для флага.

Флажок – кусочек бумаги, тряпичного материала в виде флага, прикрепленный к булавке, к тонкому стержню, на длинную нить.

Фланг – левая или правая сторона шеренги.

Флегматик – один из четырех основных типов темпераментов. Флегматик характеризуется инертной нервной системой, низким уровнем психической активности, спокойствием, медлительностью, слабой переключаемостью и приспособляемостью, настойчивостью и упорством, стабильными спортивными результатами, состоянием боевой готовности, предпочитает виды спорта с небыстрыми, спокойными, однообразными упражнениями.

Фломастер – инструмент для письма и рисования, в котором пишущей частью является пористый стержень, пропитанный специальным красителем.

Фолдер – буклет, брошюра, чаще всего рекламная.

Фора – преимущество, предоставляемое в некоторых играх более слабому противнику более сильным противником в самом начале игры.

Форвард – игрок нападения в подвижных играх.

Форма ведения игры – действия команды, выражающиеся в определенном темпе и стиле ведения игры, в тактике замен и перерывов, в соблюдении игровой дисциплины, в проявлении активной игры и т. д.

Форма подвижной игры – организация действий участников, предоставляющая возможность широкого выбора способов достижения поставленной цели и удовлетворения самим процессом игры.

Фрустрация (неудача) – психическое состояние играющего ребенка, возникающее в результате разочарования, гнетущее состояние тревоги и безысходности.

Фул-тайм (полное время) – студент, сдающий экзамены.

Фул-тайм джоб (полный, целый, время, работа) – полная занятость, работа на полной ставке.

Функции игроков – распределение игроков команды по функциям, для организации тактических действий в игровой обстановке.

Функции игры – это ее разнообразная полезность.

Функция самореализации в игре – пространство для самореализации ее участников, уникальная возможность для человеческой практики ребенка, действительности как области применения и проверки накопленного опыта.

Фурор – шумный публичный успех.

Фут – старая русская и английская мера длины, равная 30,48см.

Футболка – спортивная трикотажная рубашка с рукавами и отложным воротником или без воротника.

Футинг – быстрая ходьба.

Футляр – коробочка, чехол, куда кладется вещь для хранения или для предохранения отчего-нибудь.

ФФКиС – факультет физической культуры и спорта.

Фэйкинг (от английского faking) – разновидность игровой стратегии в подвижных играх, когда игроки движутся в одном направлении для того, чтобы изменить свое движение в последний момент. Их цель – перехитрить атакующего или защищающегося игрока другой команды. Иногда защитники (нападающие) производят целую серию подобных обманных движений.

Фэйр-плей – честная игра. Моральное обязательство спортсмена, тренера, врача и других специалистов, участвующих в системе соревнований, строго соблюдать правила и регламент состязания (не допускать мошенничества, грубости, запрещенных приемов и методов, не использовать допинг).

Фэрнис – справедливое, честное поведение, соответствующее правилам проведения подвижных игр и эстафет.

Х

Хаки – 1) коричневато-зеленый цвет; 2) плотная ткань такого цвета, а также форменная одежда из такой ткани.

Хам – грубый, наглый человек.

Характеристика – это 1) описание характерных, отличительных качеств, свойств, черт кого-чего-нибудь; 2) официальный документ с отзывом о служебной, общественной и т. п. деятельности кого-нибудь.

Холерик – один из четырех основных типов темпераментов. Спортсмен-холерик характеризуется неуравновешенностью нервной системы, высокой психической активностью, энергичностью действий, бурными эмоциями, эффективностью, порывистостью, резкостью, быстрым темпом движений, недостаточной стабильностью результатов и склонностью к предстартовой лихорадке, предпочитает высокоэмоциональные виды спорта, интенсивные и темповые движения.

Холл Г.С. (1846-1924) – ученый, основатель теории «Рекапитуляции» (сокращение повторения основных этапов развития человечества) в детских играх и «Антиципации» (предвосхищения) будущего в детской игре.

Хохма – веселая шутка.

Хронометраж – 1) измерение продолжительности матча, встречи, периода с помощью ручного секундомера; 2) метод изучения спортивной деятельности с помощью исследования затрат времени на выполнение определенных заданий, различных компонентов соревновательной и тренировочной деятельности, элементов техники движений.

Хронометрист – тот, кто хронометрирует что-нибудь.

Хрыч – старый человек, старик.

Хэнд-аут – информационный или учебный материал, раздаваемый всем учащимся перед семинаром, учебная разработка.

Ц

Цайтгайт – дух времени.

Цветомузыка – исполнение музыкального произведения в сопровождении динамического цветового освещения.

Цейтнот – недостаток времени у играющих для обдумывания игровых взаимодействий.

Целеустремленность – единство цели для игрока и его соперника (личные цели должны совпадать с общими целями команды).

Целиться – настраиваться, готовиться сделать бросок.

Цель – место, в которое надо попасть при стрельбе или метании.

Цель игротеки – обеспечить доступность игрушек для большего числа детей с тем, чтобы стимулировать их игровую активность.

Цель урока – обучать, воспитывать, развивать.

Цикл тренировочный – ряд тренировочных занятий, составляющих относительно законченный, повторяющийся фрагмент тренировочного процесса.

Ч

Чат (беседа, болтовня) – виртуальное место встречи в Интернете.

Чек-ап (контроль) – регулярная проверка, медицинский контроль.

Чемпион – спортсмен или команда победитель соревнований по виду спорта, подвижным играм или эстафетам.

Чемпионат – официальные соревнования, розыгрыш первенства, в каком либо виде спорта с целью выявления победителя-чемпиона (спортсмена, команды) и распределения последующих мест.

Чертова дюжина – число тринадцать.

Четвертьфинал – часть многоступенчатых соревнований с выбыванием, в которых участвует определенное число команд – победителей предшествующего круга соревнований и в которых выявляются участники следующей ступени – полуфинала.

Чимали – удмуртская национальная игра.

Чорыган (рыбаки) – удмуртская национальная игра.

Чувство мяча – специфическое качество высококвалифицированных спортсменов, выражающееся в точном и своевременном применении технико-тактических приемов игры, адекватной конкретной соревновательной ситуации.

Чувство соперника – способность спортсмена предугадывать действия соперника для принятия правильного решения в ответных действиях.

Ш

Шаблон – 1) образец, форма для изготовления каких-либо одинаковых предметов; 2) эталон для проверки размеров волейбольного, баскетбольного, гандбольного, футбольного мячей.

Шаг приставной – способ передвижения в пространстве, применяется для перемещения в боковом направлении.

Шагомер – прибор для измерения в шагах пройденного пешком расстояния.

Шалость – веселая, забавная проделка ребенка.

Шанс – вероятность, возможность успеха.

Шансовая фора – получение шанса иметь преимущество в проводимых играх и эстафетах.

Шар воздушный – шарообразная игрушка (тонкая растягивающаяся оболочка, наполненная газом или воздухом).

Шеренга – строй, в котором занимающиеся стоят один возле другого на одной линии.

Шиповки – спортивная обувь с шипами на подошве.

Шир-писяй (мышь и кот) – удмуртская подвижная игра.

Шутка как игровой принцип – ведущий задает играющим различные вопросы, а играющие громко и все вместе одновременно отвечают на них.

Э

Эйфория – неоправданное реальностью благодушие, возбужденно-радостное настроение, восторженность, которые порой происходят после спортивных соревнований.

Экзальтация – восторженно-возбужденное состояние играющих детей.

Экзамен – проверочное испытание по какому-нибудь учебному предмету.

Экспрессивная речь – это речь произносимая вслух.

Экспрессивные способности – способности ясно и четко выражать свои мысли и чувства с помощью речи, мимики и пантомимики. При этом важно проявлять силу, убежденность и заинтересованность в том, что он говорит.

Экстаз – состояние крайней степени восторга, достигающего до исступления (болельщики на соревнованиях).

Эксцесс – невоздержанность, крайнее проявление чего-либо на спортивных мероприятиях.

Экс-чемпион – бывший победитель, какого-либо первенства, а также чемпион прошлых лет.

Элита – наиболее видные, лучшие представители какой-либо части общества, в том числе и сферы физической культуры и спорта.

Эльфы – добрые сказочные воздушные существа.

Эмблема – условное, символическое изображение какого-либо понятия, идей.

Эмоции – своеобразные состояния психики, накладывающие отпечаток на жизнь, деятельность, поступки и поведение играющего.

Эмоциогенная функция игры – изменение эмоционального состояния играющих, как правило, в сторону его улучшения, повышения настроения, воодушевления, пробуждение интереса к чему-либо.

Эмоциональная устойчивость – способность к сохранению высокой психической и физической работоспособности при воздействии на него сильных стрессов в условиях тренировочной и соревновательной деятельности.

Эмоциональное утомление – утомление, возникающее в результате значительных эмоциональных нагрузок и переживаний.

Эмоциональность – увлекательные, интересные проявления игровой деятельности.

Эмоциональный эффект – эффект, почти всегда возникающий при просмотре спортивных и спортивно-массовых мероприятий.

Энгл (от английского angle) – сильный бросок мяча через всю площадку.

Эпотаж – скандальная выходка, претензия на сенсационность; поведение, нарушающее общепринятые нормы общественной нравственности, в основном происходит после соревнований, несогласие с судейством.

Эстафета – совокупность командных спортивных дисциплин, в которых участники один за другим проходят этапы, передавая друг другу очередь (предмет) перемещаться по дистанции.

Эстетический эффект – сопутствует восприятию спортивных событий. Эстетическое переживание вызывается мастерством спортсменов и физкультурников, техникой выполнения упражнений, прекрасно развитым человеческим телом.

Эталон – измерительный прибор, служащий для проверки размеров спортивных снарядов на соответствие их правилам соревнований.

Этап – отдельное соревнование в официальном многоэтапном соревновании. Часть, отрезок пути (движения), дистанции.

Этапный учет – учет, который проводится с целью подведения итогов тренировочной и воспитательной работы за срок действия рабочих планов, т.е. за этап (месяц) или период тренировки.

Этика спортивная – система нравственных правил поведения спортсменов, тренеров, болельщиков в процессе состязания или его просмотра. Строгое соблюдение правил соревнований, честная борьба, уважение к соперникам, судьям, зрителям, выполнение спортивных ритуалов.

Этикет – установленный порядок и правила поведения и обхождения где-либо.

Этнос – исторически возникший вид социальной группировки людей, представленный племенем, народностью, нацией.

Эффект престижа – поддерживает цели, ценности и интересы ребенка той или иной социальной группы.

Эффект психологического комфорта – эффект, возникающий от проникновения в тонкости спортивной и подвижной игры, в технику выполнения упражнений.

Эффект удовлетворения познавательного интереса – желание быть информированным о последних спортивных событиях.

Ю

Ювенальный (юный) – не половозрелый.

Юла (волчок) – детская игрушка, заводная или приводимая в движение пальцами, шнурком и пр. и долго вращающаяся вокруг своей оси.

Юмор – эстетическая категория, разновидность комического; изображение событий, человеческих недостатков и слабостей в комическом, смешном виде.

Юнга – мальчик, юноша, подросток на судне, готовящийся стать матросом и обучающийся морскому делу.

Юниоры (младший) – спортсмены, которые не достигли возраста мужчин или женщин, участвующие в соревнованиях своей возрастной группы. В каждом виде спорта имеется своя возрастная градация.

Я

Яблоко раздора – образное выражение, означающее причину раздора, ссоры в играх.

Язык – важнейшее средство человеческого общения. Является специфической особенностью человека.

Яковлев Вадим Григорьевич – основатель теории игры и игрового метода.

Яр (крутояр) – обрывистый склон или крутой берег реки, оврага, озера.

Ярило – древнеязыческое божество восточных славян, бог солнца плодородия и любви.

Вопросы для самостоятельного изучения

1. Что понимается под организацией соревнований по подвижным играм?
2. Что включает в себя проведение соревнований по подвижным играм?
3. Основатель теории «Избытка нервных сил, компенсаторности» и ее проявление.
4. Основатель теории «Инстинктивности, предупреждения инстинктов» и ее проявление.
5. Основатель теории «Рекапитуляции и антиципации» и ее проявление.
6. Основатель теории «Воздействия на мир через игру» и ее проявление.
7. Родоначальник теории «Духовного развития ребенка в игре» и ее проявление.
8. Теория «Абсолютизации культурного значения игры».
9. Теория «Функционального удовольствия, реализации врожденных влечений» и ее проявления.
10. Что входит в регламент соревнований по подвижным играм?
11. Виды соревнований по подвижным играм.
12. Перечислить спортивный инвентарь и оборудование используемое в подвижных играх и эстафетах.
13. Без чего подвижная игра невозможна?
14. Дать определение игрового поля и игровой площадки.
15. Участники игр и эстафет.
16. Назвать функции игры.
17. Что такое игровое пространство и игровое время?
18. Какие не метрические меры длины, площади, веса используются в подвижных играх?
19. Что такое тест, тестирование и результат тестирования?
20. Охарактеризуйте стадии сотрудничества.
21. Судейство соревнований по подвижным играм и эстафетам.

22. Виды и характеристика эстафет.
23. Обязанности судьи и судейской бригады в подвижных играх, эстафетах, веселых стартах, праздниках.
24. Способы проведения соревнований по подвижным играм.
25. Разновидности фор и гандикапов в играх.
26. Что является основой педагогической деятельности?
27. Перечислить и охарактеризовать игровые принципы игры.
28. Род словесной игры, в результате которой образуется новое слово.
29. Назвать сценическое представление, построенное на комических, шутовских положениях.
30. Назвать музыкальное или шумовое оформление проведения соревнований по подвижным играм и эстафетам.
31. Назвать термин, определяющий совместное воспитание и обучение мальчиков и девочек.
32. Назовите слово, означающее разумный образ жизни.
33. Назвать социально-психологические эффекты, которые вызывают в сознании ребенка определенные изменения.
34. Как называется термин, говорящий о распространении городской жизни?
35. Как по-другому называется обратная связь?
36. Как по-другому называется буклет, брошюра?
37. Как по-другому называется работа на полной ставке?
38. Как по-другому называется медицинский контроль?
39. Какие виды выносливости вы знаете?
40. Какие виды силы вы знаете?
41. Какими специальными требованиями должен обладать тест в практике физического воспитания?
42. Восторженно-возбужденное состояние (дополнить) это ...
43. Какие удмуртские народные игры вы знаете?

Список использованной литературы

1. Бабосов Е.М. Прикладная социология: Учебное пособие. – Мн.: ТетраСистемс, 2000. – 496с.
2. Власов А.А. Физическая культура и спорт [Текст]: краткий терминологический словарь / авт.сост. А.А. Власов. – М.: Советский спорт, 2005. – 64с.
3. Гринченко И.С. Игра в теории, обучении, воспитании и коррекционной работе. Учебно-методическое пособие. – М.: «ЦГЛ», 2002. – 80с.
4. Долганова Л.Н., Морозов И.А. Игры и развлечения удмуртов. 2-е изд., доп. / Науч. ред. и отв. за вып. Т.Г. Владыкина. – Ижевск: Удмуртский институт истории, языка и литературы УрО РАН, 2002. – 382с.
5. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Метод. пособие. – СПб.: КАРО, 2008. – 128с.
6. Жуков М.Н. Подвижные игры: Учеб. для студ. пед. вузов. – М.: Издательский центр «Академия», 2000. – 160с.
7. Зуев В.Н. Спортивный арбитр: Учебное пособие. – М.: Советский спорт, 2004. – 394с.
8. Камалетдинов В.Г. Менеджмент спортивных соревнований: Учебно-методическое пособие. – Челябинск: Изд-во «Уральская академия», 2010. – 92с.
9. Комлев Н.Г. Словарь иностранных слов. – М.: Эксмо, 2006. – 672с.
10. Корх А.Я. Тренер: деятельность и личность. Учебное пособие. – М.: Терра-Спорт, 2000. – 120с. (Библиотечка тренера).
11. Лепешкин В.А. Баскетбол. Подвижные и учебные игры [Текст] / В.А. Лепешкин. – 2-е изд., стереотип. – М.: Советский спорт, 2013. – 98с.
12. Лях В.И. Тесты в физическом воспитании школьников: Пособие для учителя. – М.: ООО «Фирма «Издательство АСТ», 1998. – 272с.

13. Подвижные игры: Учебное пособие для студентов вузов и ссуз физической культуры. – М.: СпортАкадемПресс, 2002. – 229с.
14. Теория и методика физической культуры: Учебник / Под. ред. проф. Ю.Ф. Курамшина. – 2-е изд., испр. – М.: Советский спорт, 2004. – 464с.
15. Терминология спорта. Толковый словарь спортивных терминов. Около 9500 терминов /Сост. Ф.П. Суслов, Д.А. Тышлер. – М.: СпортАкадемПресс, 2001. – 480с.
16. Подвижные игры <http://yandex.ru/fizkult-ura.ru>
17. Подвижные игры <http://ped-kopilka.ru/pedagogika>
18. Подвижные игры <http://nashaucheba.ru/v30431>

Учебное издание

Мельников Юрий Александрович

Подвижные игры в системе спортивной подготовки

Терминологический словарь

Авторская редакция

Подписано в печать Формат 60x84 ¹/₁₆.

Усл. печ. л. 5,81. Уч.-изд. л.

Тираж 50 экз. Заказ №

Издательство «Удмуртский университет»
426034, Ижевск, ул. Университетская, 1, корп. 4, кааб. 207.
Тел./факс: +7(3412) 500-295 E-mail: editorial@udsu.ru