

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Кочевская средняя общеобразовательная школа»

**«Народные подвижные игры»
Методическая разработка
внеклассного занятия**

Составил:
учитель физической культуры
Утробин А.И.



2014 г.

Методическая разработка внеклассного занятия для учителей физической культуры и воспитателей «Народные подвижные игры».

Актуальность темы: Приобщение школьников в современном обществе к национальной культуре становится актуальным педагогическим вопросом, потому что каждый народ не просто хранит свои традиции, но и стремиться сохранить их, чтобы не утратить самобытность историческое наследие. Только на основе ознакомления с прошлым своего народа можно понять его настоящее и прогнозировать будущее.

Третий час урока физической культуры в школе в рамках учебного курса «Физическая культура» направлен на увеличение двигательной активности и развитие физических качеств обучающихся, воспитанников. Для решения этой задачи возможно использование региональной составляющей. Обогатить содержание уроков физической культуры позволяет интеграция в образовательный процесс традиционных подвижных национальных игр, забав и развлечений.

Цель: Формировать интерес к культуре коми-пермяков у детей школьного возраста посредством использования народных подвижных игр в том числе коми-пермяцких.

Задачи:

1. Научить детей школьного возраста играть в народные подвижные игры;
1. Сформировать уважительное отношение детей школьного возраста к народным подвижным играм;
2. Развивать двигательную активность детей школьного возраста через народные подвижные игры.

Ожидаемый результат

- обучающиеся научатся играть в народные подвижные игры;
- обучающие будут использовать народные игры в самостоятельной деятельности;
- укрепление здоровья детей, формирования у них навыков здорового образа жизни;
- обобщение и углубление знаний об истории, культуре народных игр;
- развитие умений работать в коллективе, лидерских качеств;
- формирование у детей уверенности в своих силах.

Сроки и место проведения: Мероприятие проводится в спортзале МБОУ «Кочевская СОШ» в рамках проведения недели «Коми-пермяцкого языка и литературы».

Участники: в мероприятии принимают участие учащиеся 5-6 классов.

Игра 1. «Большой мяч» (Ыңжыт мяч)



Содержание игры. Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

Правила игры. Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.

Игры 2. «Выгони мяч» (Вашёт мяч)



Содержание игры. На противоположных сторонах площадки отмечают две коновые линии. Расстояние между ними 5-10 м.

Играющие делятся на две команды, встают друг против друга за линиями. По жребию одна из них начинает игру. Дети поочередно сильным ударом ноги посыпают мяч в сторону своих противников. Те стараются не пропустить мяч за черту коня, отбивают его ногой. Если мяч не докатился до линии коня, то играющие передают его руками. Так мяч переходит от команды к команде, пока не пройдет за линию коня. Играющий, пропустивший мяч, штрафуется (сзади него кладут любой предмет). Выигрывает команда, набравшая меньшее количество штрафных очков.

Правила игры. Встречая мяч, играющий может выйти за коновую линию) только на один шаг. Если мяч послан слабо и не докатился до коня, играющий также штрафуется.

Игры 3. «Кот и мышь» (Кань да шыр)



Содержание игры. Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход – нору. В одном ряду стоят коты, в другом – мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та

бегает вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.

Правила игры. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.

Игры 4. «Ловишка в кругу» (Кут менё)



Содержание игры. На площадке чертят большой круг. В середине круга кладут палку. Длина палки должна быть значительно меньше диаметра круга. Величина круга от 3 м и более в зависимости от количества играющих. Все участники игры стоят в кругу, один из них – ловишка. Он бегает за детьми и старается кого-то

поймать. Пойманый игрок становится ловишкой.

Правила игры. Ловишка во время игры не должен перепрыгивать через палку. Это действие могут совершать только участники игры. Вставать на палку ногами запрещается. Пойманый игрок не имеет права вырываться из рук ловишки.

Игра 5. «Посигутки»

Содержание игры. Играющие распределяются на две команды по жребию, одна из них – водящая. Игроки этой команды образуют пары, которые встают коридором друг к другу лицом на расстоянии 1-2 м одна пара от другой. Затем дети также попарно садятся на траву, ноги выпрямляют, ступнями касаются друг друга. Играющие другой партии встают гуськом и стараются как можно быстрее перепрыгнуть через ноги. Водящие пытаются осалить прыгающего игрока. Каждый осаленный встает за спиной того водящего, кто его осалил. Игроки меняются местами после того, как прошли все дети, и игра повторяется.



Правила игры. Осаленный не должен прыгать дальше той пары игроков, которые его осалили. Водящий салит играющего только тогда, когда он перепрыгивает, при этом он не должен менять положения ног. Вариант. Играющие водящей команды могут не садиться, вытягивая ноги, а держать шнур или резинку, стоя на коленях.



Игра 6. «Почта»

Содержание игры. Игра начинается с переклички водящего с игроками:

- Динь, динь, дань!
- Кто там?
- Почта!
- Откуда?
- Из города...

- А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т. д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.

Правила игры. Задания могут придумывать и сами участники игры.



Игра 7. «Пятнашки» (Лякёсьтны)



Содержание игры. Играющие выбирают водящего – пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.

Правила игры. Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой.

Игра 8. «Стадо овец» (Баля табун)

Содержание игры. Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные – овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха: Пастушок, пастушок,

Заиграй во рожок!

Травка мягкая,

Роса сладкая,

Гони стадо в поле,

Погулять на воле!



Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха: «Волк!» – все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Правила игры. Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Волк овец не ловит, а салит рукой. Пастух может только заслонять овец от волка, но не должен задерживать его руками.

В конце мероприятия подводятся итоги

Затруднение в реализации:

- Нехватка инвентаря для проведения «Национальных подвижных игр»,
- Нехватка методических пособий.

Риски: технологическая неготовность учителя, низкая мотивация обучающихся к новым знаниям о народной культуре.