

ИГРАЕМ, ИГРАЕМ...ИГРАЕМ!

- ❖ Методическая разработка
«Подвижные игры на
уроках
физической культуры»



Шубный А.П.
Учитель физической культуры
ГБОУ СОШ № 201
Санкт-Петербург

Динамические игры

Задачи: развитие физических качеств (скорость, сила, гибкость, выносливость, и координация; накопление и обогащение двигательного опыта детей (овладение основными движениями); формирование у воспитанников потребности в двигательной активности и физическом совершенствовании.



Море волнуется

- ❖ **Цель:** учить детей ходить и бегать змейкой по кругу, уметь ориентироваться в пространстве.
- ❖ **Описание игры.** Дети становятся в круг на расстоянии одного шага друг от друга, и каждый чертит на своем месте кружок. Стоя в кружке, участники произносят слова:
 - ❖ Море волнуется! Передо мной
 - ❖ Бьется о берег волна за волной.
 - ❖ Эта волна не очень сильна.
 - ❖ А эта волна – сильнее слона!
- ❖ По сигналу «Море волнуется!» один из играющих – водящий – начинает движение, обходя змейкой кружки (в руках у него голубые ленточки). Те дети, которым он дает ленточки, становятся позади него; все они двигаются и имитируют движение волны. По сигналу «Море спокойно» ребята бегут занимать свои кружки. Оставшийся без места становится водящим.
- ❖ **Правила.** Выбегать из кружков можно только по получении ленточки. Занимать свободное место можно только по сигналу «Море спокойно».

Два мороза

- ❖ **Цель:** с помощью игры упражнять в беге врассыпную; развивать пространственную ориентировку, формировать двигательные качества: быстроту, ловкость.
- ❖ **Описание игры.** Играющие располагаются в «домике» на одной стороне площадки. Двое водящих – Мороз Красный нос и Мороз Синий нос – обращаются к детям со словами:
 - ❖ Мы два брата молодые,
 - ❖ Два Мороза удалые:
 - ❖ Я – Мороз Красный нос,
 - ❖ Я – Мороз Синий нос.
 - ❖ Кто из вас решится
 - ❖ В путь-дороженьку пуститься?
- ❖ Дети хором отвечают:
 - ❖ Не боимся мы угроз,
 - ❖ И не страшен нам мороз!
- ❖ После чего по сигналу «Мороз» перебегают в «домик» напротив, а оба Мороза стараются их «заморозить» – коснуться рукой.
- ❖ **Правила.** Перебегать в дом можно только после окончания слов текста. «Морозить» игроков за чертой дома нельзя.

Быстрые превращения

- ❖ **Цель:** с помощью метода креативного движения дать детям возможность выразить свои фантазии.
- ❖ **Материалы:** в качестве сопровождения использовать бодрую инструментальную музыку. (Магнитофон)
- ❖ **Инструкция:**
 - ❖ – Сейчас зазвучит музыка, и вы начнете ходить по залу. Когда музыка остановится, вы тоже должны остановиться. В этот момент я скажу вам, кого вы должны изобразить... *(Включить музыку и остановить ее примерно через одну минуту.)*
 - ❖ – Теперь вы все должны превратиться в грустного клоуна. *(Снова включить музыку на 30 секунд.)*
 - ❖ – Теперь вы все – веселые танцоры.

Совушка

- ❖ Игра проводится на площадке (в зале). Специальный инвентарь для игры не требуется.
- ❖ Играющие располагаются на площадке произвольно. Выбирается совушка. Ее гнездо в стороне от площадки. По сигналу учителя (ведущего) «День наступает – все оживает» дети ходят, бегают, подражая полету бабочек, птиц, жуков. После слов «Ночь наступает – все замирает» играющие останавливаются в той позе, в какой их застал сигнал учителя. Совушка выходит охотиться: шевельнувшихся уводит в свое гнездо.
- ❖ Снова учитель произносит: «День наступает – все оживает». Совушка уходит в гнездо, играющие оживают.

У медведя во бору

- ❖ **Цель:** в процессе игры учить ходить равномерным шагом, ловко бегать с изменением направления.
- ❖ **Описание игры.** Дети ходят по площадке и произносят слова:
 - ❖ У медведя во бору грибы, ягоды беру.
 - ❖ А медведь сидит и на нас рычит.
- ❖ После слова «рычит» дети убегают, стараясь попасть в дом, а медведь ловит их (играющий, до которого медведь дотронулся, считается пойманным). Один из пойманных игроков становится медведем.
- ❖ **Правила.** Медведь начинает ловить детей только после окончания слов текста. Дети должны ходить и бегать по всей площадке. Ловить детей за линией дома нельзя.

Хитрая лиса

- ❖ **Цель:** в процессе игры упражнять детей в быстром беге, лазании, прыгивании; развивать наблюдательность, выдержку.
- ❖ **Описание игры.** Дети становятся в круг, держа руки за спиной. Водящий, идя по кругу, незаметно кладет в руки ребенка игрушку – лисичку. По сигналу «Хитрая лиса, где ты?» (дети произносят 3 раза) лиса (ребенок с игрушкой) вбегает в круг и говорит: «Я здесь!» После слов «Я здесь!» дети разбегаются, а лиса ловит их. По сигналу «Раз, два, три – в круг быстрее беги!» дети становятся в круг. Игра повторяется.
- ❖ **Вариант.** Дети закрывают глаза, а водящий, идя по кругу, дотрагивается рукой до ребенка, который и будет «хитрой лисой».
- ❖ **Правила.** Лиса выбегает в круг только после третьего вопроса и начинает ловить после слов «Я здесь!». Играющий, до которого дотронулись, считается пойманным.

Лягушки и цапля

- ❖ **Цель:** в ходе игры упражнять в быстром беге и прыжках в длину; развивать физические качества: ловкость, быстроту.
- ❖ **Описание игры.** В середине площадки обозначают болото, в котором живут лягушки. По сторонам площадки очерчен ручей. В стороне – гнездо цапли. По сигналу ведущего: «Лягушки прыгают в болоте» – играющие бегают и прыгают по площадке, изображая лягушек. По сигналу «Цапля идет!» цапля, перешагнув ручей, прыгает и начинает искать лягушек. Лягушки, спасаясь от цапли, перепрыгивают через ручей, стараясь спрятаться. Новая цапля выбирается после того, как будут пойманы 2–3 лягушки.
- ❖ **Вариант.** По сторонам площадки может быть протянута веревка, обозначающая болото, через которое лягушки должны перепрыгнуть, убегая от цапли.
- ❖ **Правила.** Цапля может ловить лягушек только в болоте. Лягушки должны перепрыгивать через ручей.

Физкульт-привет!

- ◆ **Дидактическая задача:** закрепление сведений о пользе зарядки.
- ◆ **Двигательная задача:** развитие координационных способностей.
- ◆ **Содержание:** ведущий выбирает двух детей. Это две «лягушки», которые становятся в центр круга.
- ◆ «Лягушки» читают слова, все остальные дети за ними повторяют, имитируя движения:
 - ◆ На берегу две подружки,
 - ◆ две лягушки
 - ◆ там умывались,
 - ◆ там растирались,
 - ◆ топали,
 - ◆ хлопали.
 - ◆ влево наклонялись
 - ◆ и возвращались.
 - ◆ Хотите узнать в чем секрет –
 - ◆ Всем друзьям физкульт-привет!
- ◆ Затем на счет «Раз, два, три» все бегут врассыпную, а «лягушки» догоняют. Те, кого «лягушки» догнали, становятся в центр круга. Игра продолжается.



Времена года

- ❖ **Дидактическая задача: формирование умения согласовывать действие в группе.**
- ❖ **Содержание: класс делится на 4 группы, каждая группа должна, пройдя через препятствие (обруч, бег в мешках, ползание по скамейке, лазание по гимнастической стенке), завладеть карточкой с заданием, в котором будет указано время года.**
- ❖ **После непродолжительного обсуждения (1–2 минуты) группа пантомимой изображает, что делают дети в это время года (зима – катание на лыжах, коньках; лето – плавание, велосипед, футбол; весна – бег, прыжки, волейбол, футбол; осень – бег, прыжки через скакалку, футбол и т. д.).**

Построимся

- ❖ **Дидактическая задача:** выработка умения сотрудничать с помощью невербальных средств общения.
- ❖ **Содержание:** во время игры можно общаться только посредством мимики и жестов. Под музыку дети гуляют по залу, ведущий выключает музыку, дети замирают на месте, звучит команда ведущего:
 - ❖ – Построились в шеренгу по росту!
 - ❖ Все выполняют команду под счет до 10.
 - ❖ Далее игра продолжается:
 - ❖ 1) построение по алфавиту;
 - ❖ 2) по длине волос;
 - ❖ 3) по длине рукава одежды, по длине брюк;
 - ❖ 4) по цвету одежды от светлого до темного;
 - ❖ 5) по цвету глаз от темного до светлого и т. д.

