

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Кочевская средняя общеобразовательная школа»

Методическая разработка

внеклассного занятия

для учителей физической культуры и воспитателей

«Коми – пермяцкие подвижные игры»

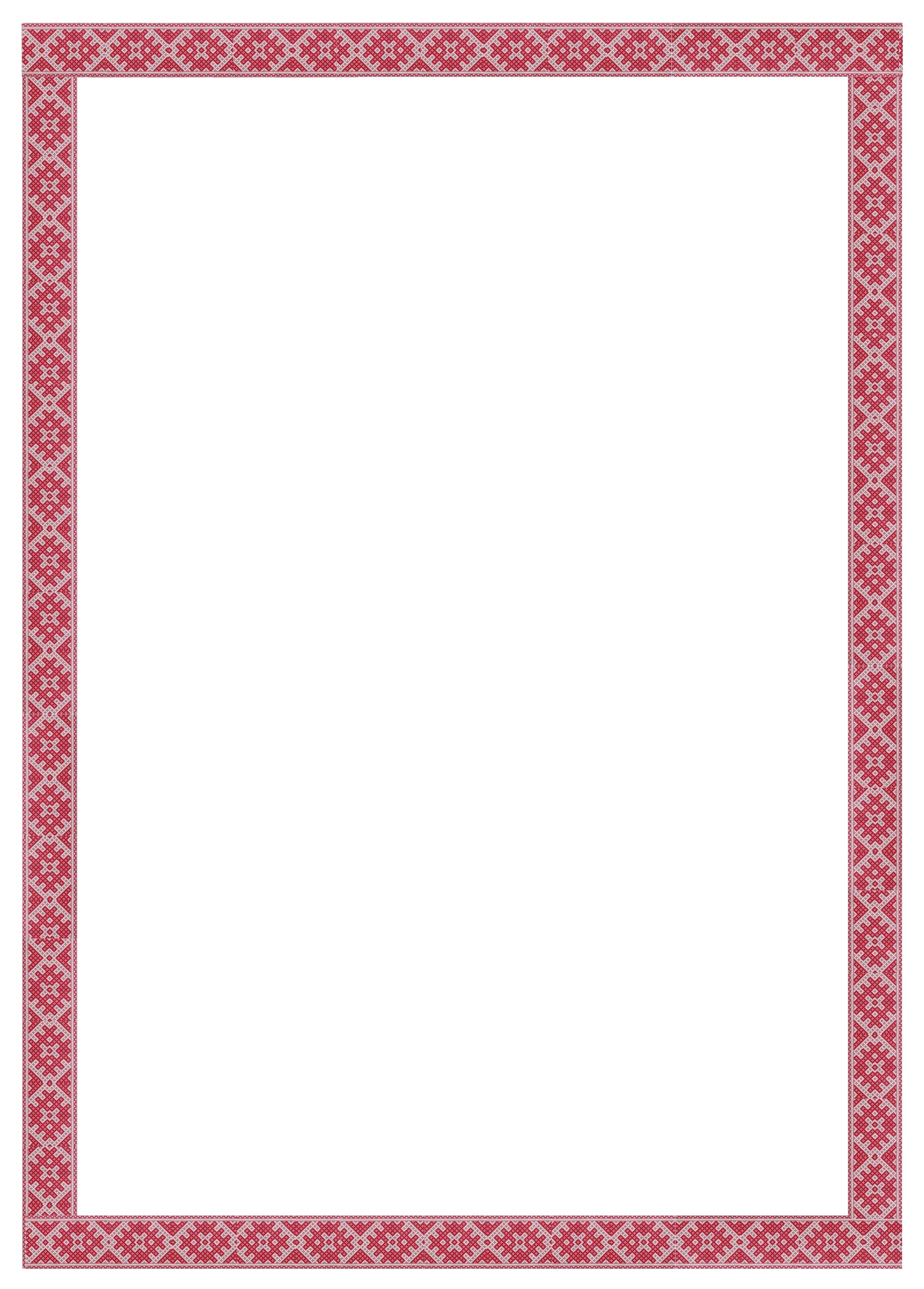


Составил:

учитель физической культуры

Утробин А.И.

2014 г.

** Методическая разработка внеклассного занятия для учителей физической культуры и воспитателей**

**«Коми-пермяцкие подвижные игры».**

**Актуальность темы**: Приобщение школьников в современном обществе к национальной культуре становиться актуальным педагогическим вопросом, потому что каждый народ не просто хранит свои традиции и особенности, но и стремиться перенести их в будущее, для того чтобы не утратить исторического национального лица и самобытности. Только на основе ознакомления с прошлым своего народа можно понять его настоящее и предвидеть будущее.

Третий час урока физической культуры в школе в рамках учебного курса «Физическая культура» направлен на увеличение двигательной активности и развития физических качеств обучающихся, воспитанников. Для решения этой задачи нельзя не учитывать влияние регионального компонента на уровень физического развития ребенка и его физическую подготовленность. Обогатить содержание уроков физической культуры возможно за счет интеграции в образовательный процесс традиционных подвижных национальных игр, забав и развлечений.

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

**Задачи:**

**1. Научить детей школьного возраста играть в коми-пермяцкие подвижные игры.**

1. Сформировать уважительное отношение детей школьного возраста к коми-пермяцким подвижным играм.

2. Развивать двигательную активность детей школьного возраста через коми-пермяцкие подвижные игры.

**Ожидаемый результат**

* обучающиеся научатся играть в коми-пермяцкие подвижные игры;
* обучающие будут использовать народные коми-пермяцкие 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.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Содержание игры | Правила игры |
| E:\все про конкурс коми игры\фото коми игры\коми игры\коми игры 005.jpg | 1.**«Большой мяч» (Ыджыт мяч)**  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. | Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекатывают его только ногами. |
| E:\все про конкурс коми игры\фото коми игры\коми игры\коми игры 015.jpg | 2. **«Выгони мяч» (Вашэт мяч)**  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 посылают мяч в сторону своих противников. Те стараются не пропустить мяч за черту кона, отбивают его ногой. Если мяч не докатился до линии кона, то играющие передают его руками. Так мяч переходит от команды к команде, пока не пройдет за линию кона. Играющий, пропустивший мяч, штрафуется (сзади него кладут любой предмет). Выигрывает команда, набравшая меньшее количество штрафных очков. | Встречая мяч, играющий может выйти за коновую линию) только на один шаг. Если мяч послан слабо и не докатился до кона, играющий также штрафуется. |
| E:\все про конкурс коми игры\фото коми игры\коми игры\коми игры 030.jpg | *3.* **«Кот и мышь» (Кань да шыр)**  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. | Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы. |
| E:\все про конкурс коми игры\фото коми игры\коми игры\коми игры 042.jpg | **4.** **«Ловишка в кругу» (Кут менэ)**  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. Пойманный игрок становится ловишкой. | Ловишка во время игры не должен перепрыгивать через палку. Это действие могут совершать только участники игры. Вставать на палку ногами запрещается. Пойманный игрок не имеет права вырываться из рук ловишки. |
| E:\все про конкурс коми игры\фото коми игры\коми игры\коми игры 049.jpg | **5. «Посигутки»**  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. | 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. |
| E:\все про конкурс коми игры\фото коми игры\коми игры\коми игры 067.jpg | **6.** **«Почта»**  Игра начинается с переклички водящего с игроками:  Почта**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. | Задания могут придумывать и сами участники игры. |
| E:\все про конкурс коми игры\фото коми игры\коми игры\коми игры 072.jpg | 7. **«Пятнашки» (Лякосьтны)**  Играющие выбирают водящего - пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит. | Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой. |
| E:\все про конкурс коми игры\фото коми игры\коми игры\коми игры 081.jpg | *8.* **«Стадо» ( Баля табун)**  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. | 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. |
| E:\все про конкурс коми игры\фото коми игры\коми игры\коми игры 106.jpg | В конце мероприятия подводятся итоги |  |

**Затруднение в реализации**:

- Нехватка инвентаря для проведения «Национальных подвижных игр»

- Нехватка методических пособий

**Риски:** технологическая неготовность учителя, низкая мотивация учения обучающихся.