Муниципальное бюджетное образовательное учреждение

дополнительного образования детей

Центр детского творчества с. Чехов

Семинар: **«Формирование у обучающихся чувства ответственности за свое здоровье и безопасный образ жизни»**

Методическая разработка занятия

Тема: «Подвижная игра североамериканских индейцев «Гремучая змея»

(раздел программы «Игры народов мира»)

Объединение «Игротека»

 

АВТОР:

Педагог дополнительного

образования: Баннова О.Ю.

2012 год

Дата проведения: 20.11.2012 г.

Группа: 4-я группа 3-го года обучения

Возраст обучающихся: 7 – 10 лет

Цель занятия: - формирование у обучающихся чувства ответственности за свое здоровье и безопасный образ жизни.

Задачи:

1. дать представление об истории возникновения игры; познакомить с традициями и самобытностью народов мира, сходством и оригинальностью игр разных народов земного шара; зависимостью характера и содержания игры от географических особенностей страны, в которой она возникла, ее истории;

2. научить самостоятельно организовывать полезный и интересный досуг для себя и своих друзей, исключающий негативные проявления современного общества; укрепление здоровья детей, совершенствование их физического развития;

3. обеспечить условия, при которых ребенок воспитывает у себя такие качества характера, как выдержка, ответственность, взаимопомощь, терпение, самостоятельность.

Оборудование:

- коробочка или другая закрытая ёмкость с мелкими предметами, создающими звук при встряхивании;

- видеоклипы о жизни индейцев, картинки с изображением гремучей змеи.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ ЗАНЯТИЯ:

1. Беседа об истории возникновения игры, традициях и обычаях североамериканских индейцев с просмотром видеофильмов.

***Индейцы****— общее название* [*коренного населения*](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%BD%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B4%D1%8B)[*Америки*](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BC%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BA%D0%B0) *(за исключением* [*эскимосов*](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%BC%D0%BE%D1%81%D1%8B) *и* [*алеутов*](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BB%D0%B5%D1%83%D1%82%D1%8B)*). Название возникло от ошибочного представления первых европейских мореплавателей (*[*Христофора Колумба*](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BB%D1%83%D0%BC%D0%B1,_%D0%A5%D1%80%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%84%D0%BE%D1%80) *и др.) конца* [*XV века*](http://ru.wikipedia.org/wiki/XV_%D0%B2%D0%B5%D0%BA)*, считавших открытые ими заатлантические земли* [*Индией*](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D0%B4%D0%B8%D1%8F)*. Общая приблизительная численность индейцев в Америке — свыше 30 млн чел. Ныне существует около 1 тысячи индейских народов.*

*Ловкость и смелость индейца всегда и у всех вызывает восхищение. Ловкий бросок лассо, точный выстрел, быстрая реакции, сильная рука, выносливость - каждый хотел бы обладать этими качествами и способностями жителя прерий. Во многих странах популярны игры, которые сложились у этих народов.*

- Предлагается вспомнить детям фильмы, произведения о жизни, приключениях индейцев.

- Просматриваются мини-видеоклипы из некоторых фильмов.

1. Знакомство с правилами, атрибутами и ходом игры.

* Почему игра имеет такое название?
* В чем особенности этого вида змей?

*Гремучую змею очень легко узнать благодаря погремушке на конце хвоста, которая издает характерный звук.   Гремучая змея рассматривается, как одна из самых ядовитых змей в Северной Америке. Удивительно, что молодые змеи считаются более опасными, чем взрослые.*

Подвижная игра «ГРЕМУЧАЯ ЗМЕЯ»

Это игра североамериканских индейцев. Все участники становятся в круг диаметром 4 - 5 метров, который чертится на ровной, гладкой земляной площадке или мелом на полу, два игрока становятся в центр круга, обоим завязывают глаза. Один из игроков — “охотник”, другой — “гремучая змея”. У “змеи” в руках погремушка — маленькая металлическая коробочка с камешком внутри. “Змея”, несколько раз встряхнув коробочку, гремит, затем замолкает и пытается бесшумно “уползти” со своего места, потом снова гремит и опять выдерживает паузу. Охотник пытается по звуку догадаться, где его добыча, и поймать змею. После того как “3мею” поймали, игроки меняются ролями. Если слух у игроков хорошо развит, можно взять деревянную коробочку с более глухим звуком. “3мея” может пользоваться всякими уловками: держать погремушку в вытянутой руке или греметь, присев на корточки и приблизив коробочку к самой земле.

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ:

- игра по правилам в разных вариантах.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ:

- выводы обучающихся о необходимости подвижных игр для сохранения здоровья и физического развития, а также полезного времяпрепровождения.