**Конспект урока физической культуры**

**Школа:** МКОУ базовая НОШ г. Омутнинск

**Класс:** 3 «Б»

**Дата проведения:** 3.11.2015

**Практикант:** Светлакова Софья Александровна

**Учитель класса:** Комарова Галина Геннадьевна

**Методист:** Тукмачева Наталья Васильевна

**Тема:** Подвижные игры

**Цель:** разучить разминку в движении, провести подвижные игры

**Задачи:** организовать здоровьесберегающую жизнедеятельность с помощью разминки в движении и подвижных игр, определить общие цели и пути их достижения, договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности, адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих, развивать этические чувства, доброжелательность и эмоционально-нравственную отзывчивость, навыки сотрудничества со сверстниками и взрослыми в разных социальных ситуациях.

**Материалы и оборудование:** секундомер, свисток, инвентарь, который можно использовать для подвижных игр: мел.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Часть урока** | **Конкретные задачи** | **Содержание** | **Время** | **Методические указания, команды** |
| **Вводная часть** | Организовать детей на урок  Содействовать общему разогреванию и постепенному втягиванию организма в работу | **Построение. Организационные команды**  Приветствие.  - Меня зовут Софья Александровна.  Проверка готовности. Проверка формы одежды.  Построение в колонну по одному.  **Сообщение задач урока**  - Сегодня на уроке мы разучим разминку в движении после чего поиграем.  Прохождение  разминочных кругов.  Разогревающе-разминочный бег (3 минуты), после которого класс переходит в шаг. Обучающиеся выполняют дыхательные упражнения.  - Переходим к разминке в движении в колонне по периметру зала.  **Разминка в движении**  Ходьба на носках с поворотами головы направо-налево.  Ходьба на пятках, руки сзади в замок, на каждый второй шаг поднимать руки как можно выше.  Ходьба с поворотами туловища на каждый шаг: при повороте напрво сжимать кисти в кулак, при повороте налево – разжимать.  Ходьба с выпадами: на выпад правой – руки вверх, на выпад левой – руки за спину.  Продвижение прыжками ноги скрестно – ноги врозь. Ноги скрестно: впереди то правая, то левая.  Ходьба в присяде.  Ходьба на четвереньках. Коленями пола не касаться, руки под ноги впереди идущих не подсовывать.  - Разминка окончена.  ***/Ученики проходят к скамейкам и садятся/*** | 10 мин | -Здравствуйте, ребята.  - По порядку рассчитайсь.  - На первый второй рассчитайсь.  - Напра-во. Шагом марш. Медленным бегом, марш.  - Шагом. |
| **Основная часть** | Содействовать развитию координационных способностей | - А сейчас пришло время подвижным играм. Сначала мы поиграем в известную **игру «Белые медведи».**  В углу зала находится льдина. На ней находятся двое водящих – белые медведи, а остальные – медвежата. Водящие, взявшись за руки, по сигналу выбегают ловить медвежат. Догнав медвежонка, водящие должны соединить руки так, чтобы тот оказался между ними. Пойманного игрока отводят на льдину и идут ловить других. Когда пойманных игроков будет двое, они также берутся за руки и помогают ловить оставшихся. Двое медвежат, пойманные последними, считаются самыми ловкими и становятся новыми водящими.  Медвежатам не разрешается разъединять руки водящих и вырываться, когда их ведут на льдину, а белым медведям – хватать убегающих за руки и одежду. Медвежата, выбежавшие за границу площадки, считаются пойманными.  - Теперь поиграем в **игру «Колдунчики**».  Водящий – колдун, который должен обездвижить всех игроков: кого коснется, тот заколдован и стоит на месте, не сходя с него ни на шаг, держа руки в стороны, пока не спасут. Расколдовать обездвиженных могут другие игроки своим касанием.  Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не окажутся заколдованными. Если водящий долго не справляется со своей задачей, то его меняют. Для усложнения спасения иногда вводят правило: спасающему необходимо пролезть между ног у обездвиженного.  - Наверняка всем известна игра «Пустое место».  Игроки встают по кругу, держа руки за спиной. Водящий находится за кругом. Проходя по кругу, он дотрагивается до руки или спины одного из игроков и убегает. Тот, до кого дотронулся водящий, бежит по кругу позади играющих в обратную от водящего сторону, стремясь опередить его и занять свое место. Кто из бегущих останется без места, тот и водит.  - Поиграем теперь в **игру «Салки с домиками»**.  Играющие располагаются по всей площадке. Один из них водящий. Водящий поднимает руку и говорит «Я салка!» После этого бежит за кем-нибудь из играющих, стараясь догнать и коснуться рукой. Играющий, которого касается салка, становится новым салкой, а прежний – включается в игру вместе с другими. Но убегающие могут спрятаться в дом, сказав «Я в домике» и подняв руки, изобразив домик. Если все игроки спрятались по домам, то можно ловить любого.  - Теперь пришло время поиграть в **игру «Совушка».**  В углу зала гнездо Совушки (1-2 метра). Остальные игроки – полевые мыши. Совушка в гнезде, а мыши располагаются по всему полю (залу). По сигналу учителя «День» все мыши выскакивают начинают бегать, прыгать по всему полю. Днем Совушка спит в своем гнезде. Но вдруг учитель говорит : «Ночь» По этому сигналу все мышки замирают на месте, а Совушка просыпается, вылетает из гнезда на охоту и смотрит, кто из играющих пошевелится. Если Совушка заметит, что кто-либо шелохнулся, она забирает эту мышь в гнездо. Совушка ловит мышей до тех пор, пока учитель не скажет: «День!» По этому сигналу Совушка улетает в сое гнездо, а мыши начинают бегать и резвиться до следующего сигнала «Ночь!» Подводя итоги игры, учитель отмечает тех игроков, которые не были пойманы во время игры. | 25 мин |  |
| **Заключительная часть** | Содействовать более быстрому восстановлению функционального состояния организма | Построение.  Подведение итогов.  - Поздравляю вас с окончанием первой четверти. | 5 мин. | В одну шеренгу становись.  -Урок окончен. До свиданья. |

**Подпись учителя класса:** Комарова Галина Геннадьевна

**Подпись методиста:** Тукмачева Наталья Васильевна