### Министерство образования и науки Пермского края

### Краевое государственное автономное образовательное учреждение

### дополнительного профессионального образования

### КОМИ-ПЕРМЯЦКИЙ ИНСТИТУТ

### ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

### РАБОТНИКОВ ОБРАЗОВАНИЯ

### Курсы повышения квалификации и профессиональной переподготовки педагогических кадров

### «Содержание и методика преподавания предмета "Физическая культура" в соответствии с требованиями ФГОС ОО»

Сценарий спортивного праздника для учащихся начальной школы

«Забавы Перы-Богатыря»

**Ошмарин Александр Геннадьевич**

учитель физической культуры

МБОУ «Архангельская средняя

общеобразовательная школа»

Цели: Приобщение детей с традиционными народными состязаниями коми-пермяцков и старинными детскими играми.

Образовательные задачи:

1. Способствовать укреплению и охране здоровья детей.

2. Формировать двигательные умения и навыки.

3. Формировать представление детей об оздоровительном воздействии физических упражнений на организм; и обучать играть в команде.

Развивающие задачи:

1. Развивать быстроту, силу, ловкость, меткость.

2. Развивать чувство товарищества, взаимопомощи, интерес физической культуре.

Воспитательные задачи:

1. Воспитывать в детях потребность в ежедневных физических упражнениях.

2. Формировать интерес к коми-пермяцким старинным детским играм, традициям коми-пермяков.

Оборудование: лыжи, мешочки с песком, кубики, корзинка, обручи, картинки с ягодами, валенки, маска медведя, воробья.

Учитель: Жил был давным давно на Коми-Пермяцкой земле богатырь по имени Пера.

Слышится стук за дверью. В зал входит взрослый переодетый в костюме Перу богатыря.

Учитель: Так вот, ребята Перу – богатырь был таким сильным, что мог воз бревна на себе перетащить. Наденет бывало лыжи в три сажени, возьмет лук и стрелы и идет на охоту.

Пера: Ребята, я предлагаю провести эстафету *«Быстрый и меткий охотник»*. Две команды выстраиваются в колонны друг за другом. Первым игрокам одевают лыжи. По сигналу они бегут на лыжах до обозначенного места, у которого лежат мешочки и стараются попасть в цель. *(Пусть это будет или нарисованный зверь или игрушка)*. Бросив мешочек в цель он возвращается назад и передает лыжи следующему игроку. Итак проходит вся команда. Победа присуждается не только за то, кто придет первым, но + еще число попаданий в цель.

Учитель: Раньше в те далекие времена, если кто-то строил дом, то хозяину помогла вся деревня. Одни мужики валили деревья, чистили от сучьев и коры, а другие перевозили. Затем все вместе строили дом.

Пера: Да я помню, те времена нелегко было валить деревья и перевозить их. Много сил и здоровья уходило на то чтобы построить дом. Но только дружба и помощь друг другу помогла в этом.

Так вот, ребята, я предлагаю вам провести такое соревнование *«Постройка дома»*. Две команды шеренгами выстраиваются напротив друг друга. На одной стороне от ширенги лежат кубики – это бревна. По сигналу *«бревна»* начинают передавать на другую сторону ширенги. Как только последнее бревно будет передано, все быстро собираются и строят дом. При определении победы учитывать не только кто быстрее, но и качество постройки.

Слово жюри.

Учитель: Однажды, ребята, когда Перу богатырь пошел на охоту встретился ему леший Вэрса и стали они спорить, чей лес и угодья. И стали они состязаться на палке тягаться. Кто победит тот значит хозяином лесов станет. С одного края уцепился Пера с другой Вэрса. Так вот сейчас мы устроим небольшое состязание для мальчиков *«Перетягивание на палке»*. Для состязания использовать деревянную гимнастическую палку и доску. Два участника садятся лицом друг к другу, между ними поставить доску – плаху на ребро. В эту доску участники упираются ступнями. По уговору участники поочередно держат хват палки: I-й попытке, один из них захватывает палку в середине, другой за его кистями; во 2-й попытке захват палки меняют; в 3-й попытке располагают руки на палке чередуясь. Перетягивание начинается по сигналу, каждый участник в паре тянет палку на себя, не выпуская из рук, стараясь перетянуть противника на себя, или вырвать палку из рук противника. Если ему это удалось, то он выигрывает схватку. Поигравший выбывает из состязания, а победитель встречается со следующим участником.

Пера: А теперь я хочу предложить вам, ребята, следующие соревнование. От каждой команды мне надо по 3 человека *(можно 5)*. Соревнование называется *«Три заичьих прыжка»*. Прыжки проводятся с места. После каждого прыжка поставить *«пас»* - метку. Очередной участник выполняет прыжок с *«пас»* - метки предыдущего участника. Выигрывает команда, которая по сумме результатов выполненных прыжков выйдет вперед.

Слово жюри.

Учитель: Коми земля очень богата дарами природы: это грибы, а сколько ягод. Ребята кто сможет назвать ягоды, которые растут у нас на севере (морошка, земляника, голубика, черника, брусника, клюква, малина, смородина). Сейчас я вам предлагаю провести эстафету, которая называется *«Сбор ягод»*.

Повести эстафету из 3,4 этапов. На каждом этапе собирают разные ягоды. На каждом этапе от команды принимает участие один член команды. Корзина – набирушка передается от одного участника к другому и выполняет роль эстафетной палочки. Воспитатель объявляет каждому этапу какую ягоду они должны собрать. Расположение обручей *(ягодных мест)* произвольное, за 10 и более метров от стартовой линии, хаотично. Каждый сорт ягод отдельно в нескольких обручах.

В результате определяется самая лучшая, проворная и ловкая команда – сборщица ягод.

Пера: А сейчас, ребята, я вам предлагаю поиграть в коми старинные детские **игры**.

I – я игра *«Мышь и угол»* Считалкой выбирается водящий *(он будет котом)* остальные мыши. Мыши занимают обручи – норки. Водящий ходит по середине комнаты и повторяет:

«Мышка, мышка, дай мне угол,

Мышка, мышка, дай мне угол»

Мышки в это время меняются своими углами, перебегают из одного обруча в другой. А кот старается занять какой либо пустой угол. Заняв пустой обруч сам становиться мышкой, а мышь оставшаяся без угла, становиться котом.

Пера: Немного вы отдохнули после сбора ягод, а сейчас мы отправимся собирать грибы. Следующая эстафета так и называется *«Сбор грибов»*. 2-3 команды выстраиваются в колонны на линии старта. На расстоянии 10 м. напротив каждой команды в обручи поставить грибы по количеству участников в каждой команде. У первых игроков в руках корзинки. По сигналу первые игроки команд бегут к обручам, берут по одному грибу кладут в корзинку и возвращаются назад передав при этом корзину следующему игроку и т. д. пока все участники не пробегут. Рассыпал в пути грибы собирай. Победит команда, которая закончит эстафету первой.

Слово жюри.

Пера: А сейчас ребята я вам хочу рассказать такую историю. Однажды зимой пошел один охотник в лес на охоту на медведя. А вы наверно знаете, что медведи зимой спят в берлоге. Разбудил он медведя, но не смог убить. Очень рассердился медведь и погнался за охотником. Ухватил его за ногу, да только валенок снял с ноги. Так вот в одном валенке охотник всю дорогу и бежал к дому. Интересно, а вы смогли бы в одном валенке бежать сейчас мы проверим. Проводится эстафета *«Бег в одном валенке»*.

2-е команды по 5-6 игроков выстраиваются на линии старта в колонны. Первые игроки команд одевают по одному валенку на любую ногу. На расстоянии 10 м. поставить конусы. По сигналу первые игроки команд отправляются в путь, обегают конусы и возвращаются назад. Снимают валенок и передают его второму игроку. Второй проделывает то же самое, что и первый и т. д. пока все участники команд не пробегают в валенке. Выигрывает команда, которая закончит эстафету первой.

Учитель: Сейчас, мы продолжаем играть в коми старинные детские игры. Игра называется *«Медведь»*.

Бросают жребий. Выбирают медведя, остальные – сборщики ягод. Медведь становится на четвереньках на полу. Его накрывают покрывалом. Сборщики ягод ходят по кругу вокруг медведя, делают вид,что собирают в посуду ягоды и при этом произносят слова:

Медведушка – бабушка,

Медведушка – бабушка,

Твою чернику собираем,

Твою бруснику выбираем,

Хорошую ягоду себе берем,

Плохие ягоды выбрасываем.

После этих слов медведь сбрасывает покрывало и ловит кого-нибудь из ягодников. Тот, кого поймали внутри круга, становится медведем. Если же поймать никого не удалось, то снова остается медведем.

Следующая игра: Воробей – Пышкай.

По жребию выбирают водящего – воробья. Ему завязывают глаза. Он стоит в центре круга, поворачиваясь то в одну, то в другую сторону.

Остальные становятся в круг и поют:

Прилетел к нам воробей

И запел, как соловей.

- Эй ты, птичка, не зевай,

Кто мяукнет, угадай.

Все замолкают. Кто-нибудь скажет: *«мяу-мяу»* - стараясь изменить голос. Водящему нужно узнать, кто подал голос. Если угадает правильно, то становится в круг, а глаза завязывают тому, кто мяукнул. Если не угадает, то продолжает водить далее.

Учитель: и Пера прощаются с ребятами. Звучит песня на коми-пермяцком языке.