Подготовила:

Учитель начальных классов

МБОУ «Гимназия № 75» г. Казани

Ивлева Наталья Николаевна

ВНЕУРОЧНОЕ ЗАНЯТИЕ
**«Русские народные забавы на свежем воздухе»**

Благодаря знакомству с русскими народными играми , мы сохраняем свои традиции, передаем будущему поколению, тем самым обеспечиваем духовное здоровье наших детей.

Русские народные игры не должны быть забыты. Они дадут положительные результаты тогда, когда исполнят своё главное назначение – доставят детям удовольствие и радость, а не будут учебным занятием.

Когда речь идет о подготовительной работе к выполнению отдельных видов ГТО, игры отбираются по определенным критериям, согласно достаточно жестким требованиям. Входящие в игры упражнения должны быть сходны по структуре движений с элементами техники, характерными для видов спорта, входящих в комплекс ГТО.

**Методические требования** к организации игр с целью подготовки школьников к сдаче норм ГТО:

* игры с включением элементов техники применяются в том случае, если этим элементы предварительно разучены;
* расстояния в играх-эстафетах должны соответствовать нормам комплекса или немного превышать их;
* необходимо добиваться, чтобы элементы техники по возможности точно воспроизводились участниками в процессе игр-эстафет;
* при подведении итогов игр главным фактором следует считать приближенность к нормам ГТО [2]

**Цель:** Подготовка младших школьников к сдаче норм ГТО через обучение детей русским народным подвижным играм и формирование положительной мотивации для развития динамической активности детей.

**Задачи:**

1.Упражнять в выполнении основных видов движений через игровые задания.

2.Воспитание быстроты реакции, ловкости, координации.

3.Воспитание чувства товарищества, взаимовыручки, коллективизма, дружбы.

4.Вызвать у детей интерес к русским народным играм, желание играть в них.

**Содержание занятия**

**I подготовительная часть**

 **1. Построение, приветствие, сообщение задач занятия.**

  Переход на площадку. Построение в шеренгу. В центре площадки ребята образуют круг.

*Беседа о русских народных играх*

-Давайте, сегодня вспомним русские народные игры.

- Кто мне скажет, можно ли прожить без игры? (Можно, но ничего хорошего из этого не выйдет)

- Именно поэтому люди играют в разные игры с тех пор, как существует человечество.

- А какие русские народные игры вы знаете?

- Почему их называют русскими народными играми?

Русские народные игры для детей всегда были популярны среди маленьких, заводных непосед. Забавы интересны не только детям, но и некоторым взрослым. В игры играли с древних времен и сегодня играют и с мамами, и с бабушками, и с друзьями, и на массовых праздниках, веселых мероприятиях, народных гуляниях.

*-* Ребята, приглашаю вас отправиться в страну русских народных игр!

**2. Русская народная хороводная игра «ДУБОК»**

Дети, встав в хоровод, поют или приговаривают о дубке и, не разрывая рук, показывают движения.

-У нас вырос дубок вот таков, вот таков (двигаются по кругу и останавливаются)

-Корень да его вот так глубок, вот так глубок! (нагибаются, стараясь достать руками пол)

-Ветки да его вот так высоки, вот так высоки! (руки поднимают вверх и раскачивают ими)

-Листья да его вот так широки, вот так широки (хоровод расходится, расширяется)

Вместо дубка можно взять любое другое дерево.

В хоровод можно играть с водящим. Одного из детей выбрать «дубком». Он встает в центр хоровода и выполняет все движения. В конце «Дубок» выбирает из хоровода нового водящего. [1]

**3. Игра «УДОЧКА»**

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в прыжках на двух ногах, умению играть в коллективе.

Играющие встают в круг, лицом к центру. Водящий встает в центр и кружит «удочку» таким образом, чтобы скакалка проходила под ногами играющих в кругу.

Играющие прыгают, стараясь не задеть «удочку». Игрок, задевший «удочку» получает штраф-фишку. Выигрывает игрок, не получивший не одной штраф-фишки. [4]

**4.Игра « КОШКИ – МЫШКИ»**

Задачи: Развивать быстроту, ловкость, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в беге, умению играть в коллективе.

Для игры выбираются два человека: один – «кошка», другой – «мышка».

Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки, и образуют «ворота». Задача «кошки» – догнать «мышку» (то есть дотронуться до нее рукой). При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи. Стоящие в кругу сочувствуют «мышке» и, чем могут, помогают ей.

Например: пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или, если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, то есть опустить руки, закрыв все «ворота».

Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку. Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара. [4]

**II основная часть**

 **1.  Игра «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»**

Задачи: Развивать ловкость. Упражнять в беге, умению играть в коллективе.

Выбирают двух водящих. Остальные образуют круг, стоя лицом к центру парами: один впереди другого. Один водящий убегает от второго и может стать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается третьим, а значит, лишним, и должен убегать от второго водящего. Ситуация непрерывно меняется, и всем игрокам приходится быть начеку, особенно стоящим последними в парах.

Правила:

1. Водящие не должны убегать в сторону от круга или пересекать его.

2. Убегающий может становиться впереди любой стоящей пары. [4]

**2. Игра «ШТАНДЕР»**

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге по разным направлениям. Упражнять в метании

Играющие становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Один из них (водящий) получает маленький мяч и выходит на середину круга. Водящий сильно ударяет мячом о землю и называет чей-нибудь номер. Вызванный бежит за мячом, а остальные играющие разбегаются в разные стороны. Вызванный (новый водящий), схватив мяч, кричит "Штандер" или "Стой!" Все останавливаются и стоят неподвижно там, где их застала команда.

Водящий стремится попасть мячом в ближайшего игрока, который может увертываться от мяча, не сходя с места (наклоняться, приседать, подпрыгивать). Если водящий промахнется, то бежит за мячом, а остальные разбегаются. Взяв мяч, водящий кричит "Штандер" или "Стой!" и кидает мяч в кого-либо из играющих. Осаленный мячом игрок становится новым водящим. Играющие окружают его, и игра начинается сначала. [4]

**3. Игра «ВОЛК И ОВЦЫ»**

Задачи: Развивать, силовую выносливость, мускулатуру рук и ног, ловкость, чувство спортивного соперничества. Умению играть в коллективе.

Перед началом игры надо выбрать «волка» и «пастуха», остальные дети будут «овцами». На противопо­ложных сторонах площадки обозначают границы двух «овчарен» — это места, где «овцы» могут спастись от волка. Перед началом игры все «овцы» должны расположиться на краю поля, в одной из «овчарен». В центре площадки очерчивают круг: здесь будет «волчье логово». Дети хором произносят: Пастушок, пастушок, заиграй в рожок! Травка мягкая, роса сладкая. Гони стадо в поле, погулять на воле! «Пастух» играет в «рожок» и так выпускает своих «овечек» погулять по заливному лугу. «Волк» внима­тельно следит за пасущимися «овечками» из своего «логова». Когда «пастух» крикнет: «-Волк!», «овечки» должны успеть добежать до другой овчарни, на проти­воположной стороне поля. А «волк» выскакивает из своего «логова» и пытается их поймать («осалить»). «Пастух» защищает «овечек», загораживая их от «волка». «Овечки», которых «волк» поймал, выходят из игры.

Правила:

1. «Волк» не должен ловить «овечек», достаточно только «осалить» их.

2. «Пастух» не должен задерживать «волка», хватать его руками, он может только заслонять своих «овечек».

3. «Овечкам» нельзя возвращаться в ту «овчарню», из которой они вышли на пастбище. Они должны обя­зательно перебежать «поле», попав на его противополож­ную сторону, минуя «волчье логово» [4]

**III заключительная часть**

**1. Игра «Шишки - мышки»**

Задачи: Развивать у детей внимательность, умение выполнять движения по сигналу.

Играющие встают в шеренгу, вытянув руки перед собой. Кисти сжаты в кулак, большой палец поднят вверх. Водящий стоит перед играющими. По команде: «шишки!» - поднять палец вверх, «мышки!» - опустить палец вниз. Команды подает и показывает водящий, который старается запутать игроков (говорит одно, показывает - другое).

**2. Подведение итогов занятия.**

**Рефлексия.**

-Вам понравилось сегодня играть в игры? Что нового узнали? Какая игра понравилась больше?

Оцените себя в играх, свое настроение: (поднять руку)

\* Я отлично играл, уважал игроков, получил удовольствие!

\*\*Я хорошо играл, но в следующий раз буду внимательнее в игре!

\*\*\*Я недоволен собой на занятии, но в следующий раз обязательно все будет хорошо!

**Ссылки на электронные ресурсы.**

1. Картотека "Русских народных игр" [Электронный ресурс] URL: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2013/10/30/kartoteka-russkikh-narodnykh-igr>

2. Мотовилова Ж. Ю., Андрейко Н. В. Игровой метод как средство повышения интереса школьников к сдаче норм ГТО // Молодой ученый. — 2016. — №13.3. — С. 62-63. — URL: <https://moluch.ru/archive/117/32424/>

3. «Русские народные хороводные игры» [Электронный ресурс] URL:

<http://www.karakyli.ru/2014/03/18/russkie-narodnye-xorovodnye-igry/>

4. «Сборник русских народных игр. Методическая разработка для учителей» [Электронный ресурс] URL:

https://infourok.ru/sbornik\_russkih\_narodnyh\_igr-120974.htm