

## Технологическая карта занятий по внеурочной деятельности по подвижным играм «КУБАНСКИЕ ИГРОВЫЕ ТРАДИЦИИ».

<b>Цели деятельности учителя</b>	Формировать знания кубанских игровых традициях; развивать умение участвовать в подвижных играх в соответствии с правилами и соблюдением техники безопасности
<b>Тип урока</b>	Решение частных задач
<b>Планируемые образовательные результаты</b>	<p><b>Предметные</b> (объем освоения и уровень владения компетенциями):  <i>научатся:</i> организовывать и проводить со сверстниками подвижные игры и элементы казачьих забав и игровых традиций Кубани; представлять подвижные игры как средство укрепления здоровья, физического развития и физической подготовки младшего школьника;  <i>получат возможность научиться:</i> бережно обращаться с инвентарём и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности.</p> <p><b>Метапредметные</b> (компоненты культурно-компетентного опыта/приобретенная компетентность):  <i>познавательные</i> – овладеют способностью оценивать свои достижения, отвечать на вопросы, соотносить изученные понятия с примерами;  <i>коммуникативные</i> – выражают готовность слушать собеседника и вести диалог; овладевают диалогической формой речи, способностью вступать в речевое общение;  <i>регулятивные</i> – овладевают способностью понимать поставленную задачу и стремятся ее выполнять.</p> <p><b>Личностные:</b> принятие и освоение социальной роли обучающегося; развитие мотивов физической деятельности и формирование личностного смысла общения; развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях</p>
<b>Методы и формы проведения урока</b>	Проблемное изучение; индивидуальная, фронтальная.
<b>Образовательные ресурсы</b>	Мячи, скакалки, кегли, обручи, шест, платок, гимнастические палки, две детские лошадки, 12 резиновых колец, шапки- кубанки, корзины, мячи среднего и малого размера, шляпы, ведра, флажок.

### ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА УРОКА

Этапы	Обучающие и развивающие компоненты, задания и упражнения	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Формы взаимодействия	Универсальные учебные действия	Виды контроля
1	2	3	4	5	6	7

<p><b>I. Организационный момент</b></p>	<p>Эмоциональная, психологическая и мотивационная подготовка учащихся к проведению мероприятия. Приветствие команд</p>	<p>Проводит построение. Проверяет готовность обучающихся к мероприятию, озвучивает тему и цель, создает эмоциональный настрой на проведение «Весёлых стартов»</p>	<p>Строятся в одну шеренгу. Слушают и обсуждают</p>	<p>Индивидуальная и приветствие команд</p>	<p><b>Личностные:</b> понимают значение знаний для человека и принимают его; имеют желание учиться; положительно отзываются о школе; стремятся хорошо учиться, сориентированы на участие в делах школы; правильно идентифицируют себя с позицией школьника</p>	<p>Устные ответы</p>
<p><b>II. Актуализация знаний</b></p>	<p>Выполнение поворотов кругом.  Ходьба, бег.  Дыхательные упражнения.</p>	<p>Даёт команду: «Направо, налево», «Повороты кругом». Следит за тем, чтобы повороты кругом выполнялись через левое плечо. Формулирует задание, контролирует его выполнение.  Даёт команды на выполнение ходьбы, затем бега.  Проводит дыхательную гимнастику</p>	<p>Выполняют повороты на месте по команде «Кругом» (несколько раз). Выполняют упражнения . Выполняют дыхательные упражнения .</p>	<p>Фронтальная, индивидуальная.  Фронтальная.  Фронтальная.</p>	<p><b>Личностные:</b> проявляют положительные качества личности и управляют своими эмоциями; проявляют дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей. <b>Регулятивные:</b> умеют оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной ретроспективной оценки; вносят необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок; планируют свои действия в соответствии с поставленной задачей; осуществляют пошаговый контроль своих действий, ориентируясь на показ движений учителем.</p>	<p>Выполнение действий по инструкции.  Выполнение действий</p>
	<p>Перестроиться в три колонны, проходя через центр</p>	<p>Дает команду: «Через центр марш!», контролирует выполнение задания. После прохождения через центр командует: «Направляющие, на месте», «Повернулись ко мне лицом»</p>	<p>Перестраиваются в три колонны, проходя через центр</p>	<p>Фронтальная</p>	<p><b>Коммуникативные:</b> используют речь для регуляции своего действия; задают вопросы; контролируют действия партнера</p>	<p>по инструкции</p>

<p>III. Основная часть. «Кубанские игровые традиции»</p>	<p>Комплекс ОРУ для развития координации движений. <b>«Кубанские игровые традиции»</b> (Приложение 1)</p>	<p>Проводит комплекс ОРУ. Обеспечивает мотивацию выполнения и создаёт эмоциональный настрой. Объясняет условия проведения игр. Объясняет правила и проводит игры. Объясняет правила и проводит игру.</p>	<p>Выполняют упражнения  Участвуют в играх.</p>	<p>Фронтальная, индивидуальная. Фронтальная.</p>	<p><b>Регулятивные:</b> воспринимают и сохраняют учебную задачу, планируют свои действия в соответствии с поставленной задачей; осуществляют пошаговый контроль своих действий, ориентируясь на показ движений учителем. <b>Коммуникативные:</b> умеют договариваться и приходить к общему решению в совместной игровой деятельности. Умеют договариваться и приходить к общему решению в совместной игровой деятельности</p>	<p>Осуществление самоконтроля по образцу. Выполнение действий по инструкции</p>
<p>IV. Осмысление и закрепление</p>	<p>Подвижная игра «Снежинки, ветер и мороз». (Приложение 2) Подвижная игра</p>	<p>Поясняет правила игры, контролирует их выполнение</p>	<p>Участвуют в игре</p>	<p>Фронтальная, индивидуальная</p>	<p><b>Регулятивные:</b> воспринимают и сохраняют учебную задачу, планируют свои действия в соответствии с поставленной задачей</p>	
<p>V. Итоги урока</p>	<p>Обобщить полученные на уроке сведения</p>	<p>Проводит беседу по вопросам: – какие Кубанские игровые традиции вы знаете?</p>	<p>Отвечают на вопросы.</p>	<p>Фронтальная</p>	<p><b>Личностные:</b> понимают значение знаний для человека и принимают его. <b>Регулятивные:</b> прогнозируют результаты ответов детей</p>	
	<p>Дисциплинированный уход из спортивного зала.</p>	<p>Дети дисциплинированно уходят из спортивного зала.</p>	<p>Эмоциональное состояние детей</p>	<p>Фронтальная, индивидуальная</p>		

**«Кубанские игровые традиции»**

**«Хваталки»**

Игроки должны выстроиться двумя шеренгами, одна против другой на расстоянии 50-60 шагов. Между ними проводится черта на земле. В соответствии с количеством игроков по всей длине черты раскладываются какие-нибудь предметы: камушки, палочки и др.

По команде **«Раз, два, три!»** игроки бегут к предметам, стараясь захватить их как можно больше. Та команда, которая захватила больше предметов, выигрывает. Игра заканчивается либо по соглашению, либо если набралось нужное количество очков.

**«Тополек»**

В игре участвуют: ведущий- *«тополь»*, игроки- *«пушинки»*, 3 игрока- *«ветры»*.

В центре площадки в кругу диаметром 2 м стоит ведущий *«тополь»*, вокруг него кругами *«пушинки»* за кругом на любом расстоянии.

Ведущий: На Кубани пришла весна, Распушила тополя! Тополиный пух кружится,

Но на землю не ложится. Дуйте, ветры, с кручи. Сильные, могучие!

После этих слов налетают *«ветры»* и *«уносят»*, т.е. ловят *«пушинки»*. *«Пушинки»* устремляются в круг к тополю. За чертой они недосыгаемы.

Пойманные *«пушинки»* становятся *«ветрами»*.

Выигрывают те, кто остается около тополя.

**«Достань платок»**

Играющие ходят по кругу, выполняя любые танцевальные движения. В центре круга стоит водящий с шестом в руке, на конце которого – платок. По сигналу воспитателя или по окончании музыки нужно подпрыгнуть и достать платок. Кому это удастся, тот и победитель, который становится водящим. Игра продолжается.

**«Не замай (не тронь меня)»**

В игре принимают участие 10-15 человек. Все участники игры, кроме двух водящих, разбегаются по площадке. Водящие держат один другого за руки. Они стараются поймать кого-либо из играющих. Игроки, убегая, кричат: **«Не замай!»**

Пойманным считается тот, вокруг кого ведущие сомкнули руки, тогда этот игрок присоединяется к водящим. Теперь ловят трое, образовав одну цепь. Так цепь водящих постепенно увеличивается. Когда все играющие окажутся в одной цепи, игра заканчивается.

**«Конники»**

Игроки – **«конники»** верхом на палках наперегонки устремляются от старта по свистку **«атамана»** к плетню, который надо преодолевать с помощью палки, пользуясь ее как шестом. Затем перепрыгивают водное препятствие **«на коне»**, не замочив своих ног и **«коня»**, достать палкой с шеста кубанку. Победит тот, кто успешно достигнет цели.

**«Лихие наездники»**

Оборудование: две детские лошадки и 12 резиновых колец.

Игра – шутка, в которой участвуют 6-12 человек. Участники делятся на две команды и становятся лицом друг к другу на расстоянии 6-8 шагов. На линии старта, между шеренгами команд, устанавливают коней, к ним привязывают шнур длиной 6-7 метров. Шнур от тележки каждой лошадки идет к катушке, которую держит **«жокей»** на линии финиша.

Остальным участникам раздают равное количество колец разного цвета- каждой команде свой цвет. По сигналу ведущего участники быстро ведут своих коней к финишу. Стоящие в шеренгах должны суметь набросить свои кольца на шею коня противника. Побеждает команда, приведшая к финишу своего коня и набросившая наибольшее количество колец.

**«Пертяжки»**

Участники делятся на две команды и становятся на крайних линиях лицом друг к другу. Затем они сходятся на средней черте и, не поворачиваясь, выстраиваются в одну шеренгу так, что каждый играющий одной команды занимает место между двумя играющими другой команды.

Участники игры берут друг друга за руки. По сигналу начинают **«перетяжки»**. Каждая команда старается перетянуть всех противников за ту крайнюю черту, где они раньше стояли. Побеждает команда, которой удастся это сделать.

Если во время **«перетяжки»** цепь разорвется, то два человека, допустившие разрыв, выходят из игры.

#### **«Кубанка – шапка казака»**

Ребята делятся на равные две команды. Играющие, по команде подбрасывают вверх шапку-кубанку. Надо попробовать ее во время падения одеть на голову или палку. Побеждает та команда, которая меньше уронит кубанок.

#### **«Тяни в круг»**

Участники становятся в круг и берутся за руки. Перед носками их ног (*в 100см от них*) чертится круг. Внутри этого круга чертится второй круг меньшего диаметра (*50-60см*). Пространство между внутренним и наружным кругом считается запретной зоной.

По сигналу ведущего игроки идут по кругу вправо или влево. По свистку шли по команде **«тяни»** каждый игрок старается втянуть за черту большого круга своего соседа, находящегося справа или слева от него. Однако сам он может также в любой момент оказаться за этой чертой. Поэтому, спасаясь. Игрок может перешагнуть через запрещенное пространство или перепрыгнуть через него, чтобы попасть одной рукой (ногой или двумя ногами в меньшей круг. Это остров спасения, и вступивший внутрь этого круга не считается нарушившим правило.

Игрок, вступивший хотя бы одной ногой в пространство между большим и малым кругом, выбывает из игры. Та же участь постигает и тех игроков, которые расцепят руки.

Когда играющих станет меньше, и они не смогут окружить черту большого круга, все становятся перед чертой малого круга, и тогда игра продолжается. Здесь уже **«острова безопасности»** нет, и каждый заступивший за черту круга выбывает из игры.

#### **«Плеть»**

Играющие стоят шеренгами у четырех стен комнаты, взявшись за руки крест-накрест. Дети первой шеренги подходят к стоящим напротив и кланяются. Отходят спиной на свое место. Движение повторяют дети второй, третьей и четвертой шеренги. По сигналу (*свисток*) играющие расходятся по всей комнате, выполняя определенные движения под звуки бубна (*подскоки, легкий бег, галоп и т.д.*). По следующему сигналу свистка или остановке бубна все бегут на свои места и строятся шеренгами, соответственно взявшись за руки крест-накрест. Выигрывает та шеренга, которая первая построится.

**«Снежинки, ветер и мороз».**

*Ход игры:* Игроки - «снежинки» встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:  
Ой, летят, летят снежинки,  
Словно белые пушинки  
На дороги, на поля.  
Стала белой вся Земля.

На каждое слово делают хлопок то в свои ладоши, то в ладоши с товарищем. Далее приговаривают: «Дзинь, дзинь», пока не услышат сигнал «Ветер!» «Снежинки» разлетаются в стороны и сбегаются в большую «снежинку» из несколько кружков. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в общий круг и берутся за руки.

*Правила игры.* Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!».

В игру можно включать разные движения: подскоки, легкий или быстрый бег, кружение парами и т.д.