

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«РАЙОННЫЙ ЦЕНТ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»  
структурное подразделение Дом творчества «Журавушка»

## **Методическая разработка:**

### **Конспект занятия**

#### **на тему: «Игры по желанию»**

Творческое объединение: «Подвижные игры»

Возраст обучающихся: 8-10 лет

Год обучения: второй

Разработал: педагог дополнительного образования

Елисеева Наталья Вячеславовна

г. Гатчина

2024 г.

## Пояснительная записка.

### 1. Актуальность.

Реализация дополнительной общеразвивающей программы «Подвижные игры» предусматривает регулярное подведение краткосрочных итогов изучения материала. Ежемесячно проводятся игры по желанию обучающихся с целью выявить знания и умения обучающихся по пройденному материалу.

### 2. Адресность.

Данная разработка предназначена для обучающихся 8 - 10 лет, адресована педагогам дополнительного образования.

### 3. Содержание.

Тема занятия: «Игры по желанию».

Место проведения: МБОУ ДО «РЦДТ» «ДТ «Журавушка», актовый зал

Возраст обучающихся: 8-10 лет

Продолжительность занятия: 2 учебных часа с перерывами

Тип занятия: закрепление полученных знаний

Форма занятия: учебное занятие - игра

Форма организации работы: групповая

Методы обучения: игра

Оборудование, материалы и инструменты:

- мяч резиновый средний
- разноцветные ленточки
- карточки с именами
- свисток
- мел
- обручи (по количеству игроков)
- мешочек

Цель занятия: закрепление навыков обучающихся в изученных играх.

Задачи:

Обучающие:

- закрепить знания, умения и навыки учащихся по изученным играм;

Развивающие:

- способствовать развитию основных двигательных качеств обучающихся (быстроты, выносливости, ловкости, силы);
- развивать коммуникативные навыки;

Воспитательные:

- способствовать воспитанию волевых качеств, взаимоподдержки, положительных межличностных отношений;

Планируемые результаты:

Личностные:

- воспитание волевых качеств, взаимоподдержки, положительных межличностных отношений.

Предметные:

- закрепление знаний, умений и навыков учащихся по изученным играм;

Метапредметные:

- развитие основных двигательных качеств обучающихся (быстроты, выносливости, ловкости, силы);
- развитие коммуникативных навыков.

Ход занятия.

## **1. Организационная часть.**

1.1. Постановка цели и задач. Мотивация учебной деятельности обучающихся и родителей.

- Здравствуйте ребята.

1.2. Проверка готовности к занятию (форма одежды, спортивная обувь, наличие предметов в карманах, отсутствие очков). Инструктаж по технике безопасности.

## **2. Основная часть. Закрепление изученного материала.**

- Сегодня мы вспомним ваши любимые игры, определим лучших игроков и водящих. За хорошую игру вы будете получать цветную ленточку на руку – так мы увидим ребят, которые сегодня окажутся лучшими и знают правила наших игр.

2.1. Игра «Невод».

Игроки располагаются по залу, выбирается водящий (по желанию обучающихся). По сигналу свистка водящий начинает ловить игроков, пятная рукой. Запятнанный игрок встаёт в пару с водящим, и вместе начинают ловить игроков. Следующий пойманный также встает за руку с ребятами, образуется цепочка водящих – рыболовная сеть (невод). Последний игрок становится победителем.

(После игры подводятся итоги, отмечаются лучшие игроки, выдаются ленточки)

## 2.2. Игра «Перебежчики».

На игровом поле располагаются обручи - «домики» для играющих. Их число на одно меньше, чем количество играющих. Из числа играющих выбирается водящий, который остается без «домика». Все дети занимают свои кружки – «домики», а водящий становится в центре между кружками. После свистка дети начинают меняться своими кружками – «домиками», а водящий в это время старается занять любой из освободившихся «домиков». Ребёнок, не успевший занять свободный кружок, становится водящим и идёт в центр игровой площадки. Игра начинается сначала.

(После игры подводятся итоги, отмечаются лучшие игроки, выдаются ленточки)

## 2.3. Игра «Кому бежать?»

Описание игры: игроки садятся в круг на пол. Педагог перемешивает карточки с именами ребят и пару карточек пускает по кругу в разных направлениях. Каждый обучающийся, получая карточку, читает имя и, находя своё имя, встаёт и выходит за круг. Два игрока по сигналу оббегают круг и садятся на своё место. Кто прибежал первым, тот получает очко. Игра продолжается. Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков.

(После игры подводятся итоги, отмечаются лучшие игроки)

## 2.4. Игра «Стрелок».

По желанию выбирается водящий - стрелок, он встаёт в очерченный круг с мячом. Игровое поле имеет две черты (домики) по краям поля. Игроки располагаются за чертой. По сигналу игрокам (животным по выбору) нужно быстро перебежать за вторую черту, «стрелок» делает бросок мячом – «выстрел». Игрок, в которого попал мяч, становится стрелком и меняет водящего, игра продолжается. Победителями игры становятся ловкие игроки (звери), которых «не подстрелили».

(После игры подводятся итоги, отмечаются лучшие игроки, выдаются ленточки)

**Питьевая пауза.**

## 2.5. «Перестрелка на три поля».

Игроки делятся на три команды с равным количеством игроков. Поле делится мелом на три части. Задача команд: выбить игроков двух команд с поля (попасть мячом). По сигналу сбрасывается педагогом мяч команде на среднем поле. «Подстреленный игрок» покидает игровое поле, игра продолжается до победы одной из команд. Всего проводится три игры. За каждую победу команда получает очко, победитель определяется по количеству общих очков.

(После игры подводятся итоги, отмечаются лучшие игроки, выдаются ленточки)

### **Питьевая пауза.**

## 2.6. Игра «Найди и промолчи».

Выбирается водящий, он получает мешочек. Все игроки покидают зал. Задача водящего – положить мешочек в любом месте в зале так, чтобы его можно было увидеть. Задача игроков – найти мешочек и сообщить водящему на ушко о месте его нахождения. Победителями игры становятся первые три игрока, обнаружившие мешочек. Игра продолжается, новым водящим становится игрок, который первым нашёл мешочек.

(После игры подводятся итоги, отмечаются лучшие игроки, выдаётся ленточка)

После каждой игры проводится подведение итогов: оценка игры водящего, озвучивание лучших игроков.

## **3. Итоговая часть (10 минут).**

### 3.1. Подведение итогов. Рефлексия.

- Вот и подошло к концу наше занятие. Ребята, давайте вспомним, в какие игры мы сегодня поиграли. (Ответы детей). Какие игры вам понравились больше? (ответы детей).

- Вы сегодня меня очень порадовали, особенно .....(выделение ярких моментов занятия).

- С какими трудностями вы сегодня столкнулись?

- Что вас сегодня порадовало?

- Кто сегодня очень постарался?

- У каждого из вас на руке ленточки. Это ваши победы, награды за хорошую «работу» на занятии, посчитаем их. (Подсчёт ленточек, определение лучших игроков занятия). Молодцы, ребята!

Спасибо всем за хорошую игру и хорошее настроение. Буду рада вас видеть снова на наших занятиях. До новых встреч!

#### **4. Методические рекомендации.**

Для проведения данного занятия требуется провести подготовительную работу:

- Заранее проветрить помещение.
- Подготовить разметку зала для игр, игровой инвентарь.
- Подготовить призовые ленточки – они станут стимулирующим фактором для обучающихся.
- Продумать размещение ребят на игровом поле.
- При подборе команд (игра «Перестрелка на три поля») необходимо учесть возможности и физические данные и умения ребят. Они должны быть по возможности равные.
- Всегда нужно помнить о безопасности при проведении игр, напоминать о правилах безопасности обучающимся.
- Похвала – основной стимул для обучающихся на занятии, поэтому его нужно использовать регулярно.

#### **5. Список литературы.**

1. Минский Е.М. Игры и развлечения в группе продленного дня: Пособие для учителя. 2-е изд, перераб. И доп. – М.:просвещение,1983. - 192 с.
2. Подвижные игры для детей: Опыт поколений/ А. Симонович, Е. Горбунова, Н. Шмидт, Т. Малахова. СПб.: Речь; Образовательные проекты; М.: Сфера, 2009, - 128 с.