

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РАЙОННЫЙ ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ «ДОМ ТВОРЧЕСТВА «ЖУРАВУШКА»

Конспект открытого занятия

на тему: «Поиграем с Бабой Ягой»

Творческое объединение: «Подвижные игры»

Возраст обучающихся: 7-8 лет

Год обучения: первый

Разработал: педагог дополнительного образования

Елисеева Наталья Вячеславовна

г. Гатчина

Тема занятия: «Поиграем с Бабой Ягой».

Место проведения: Гатчинский Дом детского творчества «Журавушка»,
актовый зал

Возраст обучающихся: 7-8 лет

Количество обучающихся: 10 человек

Продолжительность занятия: 2 учебных часа с перерывами (90 мин)

Тип занятия: закрепление полученных знаний

Форма занятия: учебное занятие - игра

Форма организации работы: групповая

Методы обучения: игровые

Технологии: информационно – коммуникационные, здоровьесберегающие,
игровые.

Оборудование, материалы и инструменты:

- мяч резиновый средний
- обручи
- разноцветные ленточки
- свисток
- мел
- карточки с именами обучающихся
- повязка для глаз
- призы
- зеркало

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;
- развивать навыки самоконтроля в процессе игр

Воспитательные:

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

Ход занятия.

1. Организационная часть (10 мин).

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

Баба Яга влетает на метле со свистком в зал.

- Здравствуйте, ребяташки, девчонки и мальчишки! Давно мы с вами не виделись. Вы меня узнали? (ответы детей).
- Правильно, я старшая сестра вашего педагога Натальи Вячеславовны, многократная победительница Болотных олимпийских игр, чемпионка по прыжкам по кочкам, бегу от простудных заболеваний, мастер спорта по летанию на метле, стократная чемпионка по метанию грибов. Я самая лучшая, самая быстрая и самая ловкая в своем дремучем лесу. Получила я письмо от своей сестренки, она пригласила меня к вам в гости, хвалила вас, пишет, что вы такие ловкие, быстрые, дружные, знаете много разных игр. Это правда? (ответы детей). А играть я люблю больше всего на свете! Поиграете со мной? Научите меня вашим играм, покажите, что вы умеете? Чтобы мы с моими друзьями, лягушками, Лешим, Водяным, Кикиморой с пользой для здоровья проводили болотные деньки.
- А я тоже не с пустыми руками к вам пришла. В моей сумке есть много интересного. Например, есть волшебное зеркало, которое поможет мне узнать, как вас зовут. Не верите? Я вам сейчас покажу (Подносит зеркало к обучающемуся и называет его имя).
- А еще у меня есть для вас подарки. Чтобы их получить, надо показать свою ловкость, быстроту, меткость. Самым активным игрокам я буду повязывать после каждой игры на руку ленточку (показывает ленточку), у кого будет много ленточек, тот и получит приз – сюрприз.

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 (70 минут).

2.1. Игра «Охотник и зайцы»

- Моя сестренка дала мне целый список ваших игр. Вот, например, игра «Охотник и зайцы». Я буду зайчиком, а охотником будет...(педагог назначает водящего – охотника). Что нам нужно для игры? (обручи)

Описание игры: один из игроков выбирается охотником, другой – зайцем. Остальные игроки - зайцы занимают круги. Водящий – «охотник» по сигналу начинает ловить зайца. Спасаясь, «заяц» впрыгивает в любой круг, меняясь местами с игроком в круге. Если «заяц» запятнан, то «охотник» и «заяц» меняются ролями.

(После игры подводятся итоги, отмечаются лучшие игроки, которым повязывается на руку ленточка)

2.2. Игра «Горячее место».

- Ребята, а что это за игра с названием «Горячее место»? Это что, надо прыгать в кипяток? А что надо для этой игры? Расскажите! (дети рассказывают правила игры).

Описание игры: на площадке проводят линию, за которой находится горячее место, там лежат ленточки. В нескольких шагах от него встает водящий. Играющим нужно перебежать из своего дома (второй черты) через игровое поле в горячее место и вернуться обратно, водящий их не пускает. За каждую успешную перебежку игрок берет одну ленточку, пойманный игрок без ленточки выбывает, если у пойманного игрока уже есть ленточка, то он спасается от выбывания, отдавая ленточку. Побеждает тот игрок, у кого к концу игры будет больше ленточек.

По желанию выбирается водящий, начинается игра.

(После игры подводятся итоги, отмечаются лучшие игроки, которым повязывается на руку ленточка)

Питьевая пауза.

2.3. Игра «Водяной».

- Ой, какое замечательное название у игры - «Водяной»! Эта игра для моего лучшего друга Водяного, он каждый день с русалками в нее играет.

Водящий выбирается с помощью считалки.

Описание игры: «Водяной» (водящий) сидит на полу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами:

*Дедушка водяной,
Что сидишь ты под водой?
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.*

Круг останавливается, «водяной» встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Задача «водяного» - определить, кто перед ним. Если водящий угадал, он меняется ролью, и тот, чье имя было названо, становится водящим.

(После игры подводятся итоги, отмечаются лучшие игроки, которым повязывается на руку ленточка)

2.4. Игра «Квинта».

- Ребята, а сколько иностранных языков вы знаете? Какие? А на литовском языке вы говорите? (ответы детей). А кто угадает, как переводится слово «квинта»? (ответы детей). Сколько игроков играют в эту игру? Давайте выберем первых 5 игроков, остальные дети будут их менять. А «квинтой» - мишенью, будет... (выбирается педагогом).

Описание игры: игровое поле для игры – квадрат. По углам квадрата чертятся круги (диаметром 70-100 см), круг диаметром больше (1.5-2 м) - в центре. В игре участвуют 5 человек. Один из них – «квинта», то есть мишень. Остальные занимают круги по углам и начинают перебрасывать друг другу мяч, стараясь в удобный момент метнуть его в квинту. Тот, уклоняясь от мяча, может приседать, подпрыгивать, но не выходить за пределы круга. Тот, кто попал в квинту мячом, получает право занять его место.

(После игры подводятся итоги, отмечаются лучшие игроки, которым повязывается на руку ленточка)

Питьевая пауза.

2.5. Игра «Кому бежать?».

- Какие вы молодцы, ребята! Вы такие меткие, такие ловкие. А вы быстрые? Давайте проверим, и сыграем в игру «Кому бежать?».

Описание игры: для игры подготавливаются карточки с именами детей. Все игроки садятся на пол по кругу. Водящий вытаскивает, не переворачивая, две карточки с именами детей и пускает их по кругу в разные от себя стороны. Получая карточку, игрок переворачивает ее, узнает имя, передает карточку соседу. Дети, получившие карточки со своими именами, встают, выходя из круга, и по команде бегут навстречу друг другу по кругу, до своего места. Выигрывает тот, кто первым сел на свое место.

После каждой игры проводится подведение итогов: оценка игры водящего, озвучивание лучших игроков, коррекция ошибок в игре.

2.6. Игра «Тише едешь...».

- Мой друг Леший любит часто говорить: «Тише едешь, дальше будешь!», Никогда его не понимала, как это можно тише ехать, а приехать первым! Ребята, а вы знаете? (ответы детей). Сейчас мы поиграем в игру с таким названием. Можно я буду водить?

Описание игры: за чертой выстраиваются игроки. На противоположной стороне располагается водящий, повернувшись спиной к игрокам, произносит слова: «Тише едешь, дальше будешь, стоп!». Пока водящий произносит слова, игроки движутся вперед, после слова «стоп», движение прекращается, водящий оборачивается. Если игрок замечен в движении после команды «стоп», то он наказывается движением назад по выбору водящего (гигантами – большим шагом, лилипутами – длинна ступни, пол лилипутами – половина длинны ступни). Наказание зависит от степени нарушения.

(После игры подводятся итоги, отмечаются лучшие игроки, которым повязывается на руку ленточка)

3. Итоговая часть (10 минут).

3.1. Подведение итогов. Награждение активных игроков.

- Вот и подошло к концу наше занятие. Не зря вас так хвалила моя сестренка. Вы такие ловкие, такие быстрые. Умеете играть в такие сложные игры. Давайте посмотрим, у всех ли ребят есть ленточки на руке. У кого больше всех ленточек, тот был самый активный, быстрый, ловкий, выносливый (определение лучшего игрока). Вы все ребята молодцы, и вам всем от меня приз – сюрприз (вручение призов обучающимся).

3.2. Рефлексия.

- Мне у вас очень нравится, я даже уходить не хочу. А вам понравилось занятие? Какое у вас настроение сейчас? (грустное, веселое) Давайте закроем глаза, вспомним приятные моменты нашего занятия. Я хочу, чтобы все, кто хорошо поиграл сегодня, мне улыбнулись, а кто чувствует, что мог еще лучше – поаплодировал себе.

- Уходить от вас очень не хочется, но надо! Ведь меня ждут мои друзья, поиграем с ними перед сном. Спасибо вам большое за то, что поиграли со мной в такие замечательные игры. Мне пора! До новых встреч!

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.