**Тема:** Подвижные игры на свежем воздухе.

**Цель:**

1) формировать знания и представления учащихся о правилах подвижных игр, и их соблюдения;

2) развивать координацию движений в пространстве, быстроту, ловкость, сосредоточенность внимания;

3) благоприятное воздействие на психическое развитие учащихся через командную игру, воспитание коллективизма.

**Ход занятия.**

**1. Организационный момент**

Построение, мотивация на успех.

**2. Вводная часть**

Очень важно быть физически хорошо развитым, ловким.

Сегодня на занятии мы должны показать свою ловкость во время эстафет и подвижных игр, умения играть в команде. Повторение правил проведения командных игр.

**3. Разминка**

Игра «Светофор». Дети стоят в шеренге и выполняют упражнения согласно сигналам водящего: на красный - приседают, на желтый – встают, на зеленый – маршируют на месте. Далее задания изменяются. Дети становятся в колонну по одному, двигаются в обход площадки. На красный – стоят, на желтый – продвигаются в присяде, на зеленый – прыгают на носках.

Правила: четко выполнять все движения, соблюдать дистанцию «вытянутой руки».

**4. Основная часть.**

Знакомство с новой игрой **«Зайцы и огородник»,** цель – развитие двигательных навыков, внимания, ловкости, коллективизма.

Из числа всех участников при помощи считалочки выбирается «огородник», а остальные дети становятся «зайцами». С одной стороны игрового поля обозначается «дом огородника» (очерчивается круг диаметром до полутора метров), а с другой (на расстоянии около десяти метров) – «норки зайцев» (кружки диаметром по полметра). Между «домом» и «норками» располагается «огород», на котором растет морковь и капуста. По сигналу ведущего «зайцы» выпрыгивают из своих норок и устремляются на «огород» лакомиться овощами. По следующему сигналу ведущего на «огород» выбегает «огородник» и пытается поймать «зайцев», которые норовят укрыться в своих «норках». Пойманным «заяц» считается тогда, когда до него дотронулась рука «огородника», он выбывает из игры. Побеждает самый шустрый «заяц» и самый ловкий «огородник».

**«Белый медведь».** Площадка представляет собой море. В стороне очерчивается небольшое место - льдина. На ней стоит водящий - "белый медведь". Остальные "медвежата" произвольно размещаются по всей площадке.

Медведь" рычит: "Выхожу на ловлю!" - и устремляется ловить "медвежат". Сначала он ловит одного "медвежонка" (отводит на льдину), затем другого. После этого два пойманных "медвежонка" берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. "Медведь" отходит на льдину. Настигнув кого-нибудь, два "медвежонка" соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: "Медведь, на помощь!" "Медведь" подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину. Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят "медвежат". Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все "медвежата". Последний пойманный становится "белым медведем".

Побеждает последний пойманный игрок. "Медвежонок" не может выскальзывать из-под рук окружившей его пары, пока не осалил "медведь". При ловле запрещается хватать играющих за одежду, а убегающим выбегать за границы площадки.

**«Зайцы и волк».** Цели: учить правильно прыгать на двух ногах; слушать текст и выполнять движения в соответствии с текстом.

Одного из играющих выбирают «волком». Остальные - «зайцы». В начале игры «зайцы» стоят в своих домиках, «волк» находится на противоположной стороне. Ведущий говорит:

Зайцы скачут, скок, скок, скок,

На зеленый на лужок, на лужок,

Травку щиплют, кушают,

Осторожно слушают - не идет ли волк.

Дети прыгают, выполняют движения. После этих слов «волк» выходит из оврага и бежит за «зайцами», они убегают в свои домики. Пойманных «зайцев» «волк» отводит к себе в овраг.

**5. Заключительная часть.**

После игр дети строятся в одну шеренгу.

Дыхательные упражнения на восстановление дыхания.

Подведение итогов.

- Какие игры понравились, или были наиболее трудными и почему?

- Менялось ли у вас настроение во время игр?

Задание: рассказать близким о том, как очень важно быть бодрым и ловким, научить других детей играть в подвижные игры.