

Пестравский филиал ГБОУ СОШ с. Майское

Методическая разработка

ИГРЫ

“ЦАРЬ ГОРЫ”

Подготовила:

педагог доп. образования

Васильченкова О.А.

с. Пестровка 2015-2016уч.г.

Цель:

Сплочение детского коллектива и доброжелательного отношения друг к другу через игровую деятельность.

Задачи:

- знакомство с зимними забавами на Руси.
- развитие двигательной активности детей.
- формирование нравственных качеств для установления позитивных межличностных отношений в коллективе;

Оборудование:

инвентарь к играм.

Ход мероприятия:

Вначале игры педагог приветствует участников игры и представляет жюри.

Затем группа делится на две команды. Игра проходит в несколько этапов, где команды зарабатывают баллы.

Вводное слово

загадывается загадка о зиме

Тройка, тройка прилетела, скакуны в той тройке белы.

А в санях сидит царица - белокоса, белолица.

Как махнула рукавом – все покрылось серебром.

Рассказ о зимних забавах на Руси.

Русская зима с её щедрыми снегопадами и трескучими морозами неслучайно стала одним из символов России. Славяне издавна любили зиму. В народном творчестве ей посвящено множество пословиц и поговорок, загадок и считалок. Красотой зимы всегда восхищались поэты и художники.

-Игра, когда молодые воины, желавшие доказать свою удаль, пытались свергнуть опытного борца, стоявшего на вершине снежной горы. Он отбивался от нападавших иногда голыми руками, иногда деревянным

посохом. Те в свою очередь пускали в ход веревки и кнуты. «Без борца нет венца», — приговаривали князья, награждая достойных. И одаривали кого новыми сапогами, кого кафтаном и рукавицами, а кому-то давали украшенные дорогими камнями мечи и кинжалы (*«Царь горы»*).

- Еще одной любимой на Руси зимней забавой была *шалыга, или кила*. Играли в нее на льду кожаным мячом, набитым перьями. Для победы, его надо было загнать ногами на территорию противника. На какую современную игру похожа эта игра? (*футбол*).

- Строгими были правила и в другой зимней игре. На севере ее называли «загон», на юге — «погоня», на Урале — «свинка». В других местах она была известна под именами «юла», «шарение», «котел», «козий рог»... Первые упоминания о ней встречались уже в русских летописях X—XI вв. А при Иване Грозном появились настоящие «профессиональные команды». Играли, используя деревянные шары и «клюки» из изогнутых корней деревьев. По правилам надо было загнать шар в ледяные лунки или же отправить его за линию на территории противника. На какую современную игру похожа эта игра? (*хоккей с мячом*).

- *«Клюшкование на коньках»* так и не стало массовой забавой, а вот коньки пленили не одно сердце... На Руси они были известны с давних времен. Как вы думаете из чего раньше делали коньки и как они выглядели? (Коньки делали из костей животных, которые крепили ремешками к обуви). Позже изобрели деревянные коньки, к которым снизу приделывали металлические полозы. При этом их стали украшать конскими головами, за что они и получили свое название — «коньки». Петр I усовершенствовал их конструкцию, впервые в мире жестко соединив лезвие с обувью, прибавив коньки прямо к сапогам. Рассказывали, что с подвиг его на это изобретение... голландский вор, который несколько раз воровал коньки из-под носа у Петра. Вновь коньки, соединенные с сапогами, «изобрели» лишь спустя 200 лет...

- Первый Московский клуб включал в себя всего 20 человек. Каждый

зимний день они совершали «моционы». Состязались в количестве пройденных верст, в скорости «ходки», в технике подъемов на гору. Но первые официальные их соревнования состоялись в 1910  г. О какой зимней забаве идет речь? (катание на лыжах).

- Перечислите средства передвижения с горок. (Катались на дровнях, дощечках, салазках и ладейках. Часто составляли из саней целые «санные поезда», устремляясь с кручины с хохотом и визгом).

- В этой зимней забаве, когда - то популярной на Руси нельзя было бить лежащего, ставить подножки, класть в рукавицу заначку, бить ногами и по затылку. Взрослые не могли биться с юношами. При этом всякий мог в любой момент оставить поле боя, пойти отдышаться («стенка на стенку»).

Основная часть:

Эстафеты:

НЕ ПОТЕРЯЙ СНЕЖОК

На игровой площадке чертятся различные фигуры (можно их обозначить подкрашенной водой). Количество фигур должно быть не менее четырех, а расстояние между ними от полуметра до метра, длина всей дистанции должна быть не менее 3 м. Каждый играющий лепит себе снежок, который кладет на голову (на шапку). Необходимо пройти по всем фигурам и не уронить снежок. Кто меньше уронил, тот и победил.

Конечно, шапки у всех разные, поэтому в некоторых случаях это будет не совсем честно, но эта игра очень полезна для развития равновесия и координации движений.

НЕ УСТУПЛЮ ГОРКУ! (ЦАРЬ ГОРЫ)

Один ребенок забирается на небольшую горку. Другие дети по очереди (или все одновременно) пытаются его оттуда стащить. Тот, кто стащит, занимает его место. Можно устроить соревнование на время - кому удастся продержаться на горке дольше других, тот и выигрывает.

НЕ ХОДИ НА ГОРУ

Крепко взявшись за руки, играющие окружают снежный ком -гору (размер комка следует определять по росту игроков, он должен быть таким, чтобы на него легко можно было влезть). Сначала дети медленно идут вправо или влево, а по сигналу тянут друг друга и стараются заставить кого-нибудь влезть на гору (можно просто дотронуться до кома). Кому поневоле придется забраться на снежный ком, выходит из игры. Победителями считаются три игрока, которые останутся последними.

ОТПЕЧАТКИ НА СНЕГУ

Для игры необходима снежная площадка со свежим снежным покровом. Игроки падают на снег спиной, а затем медленно и аккуратно поднимаются, чтобы сохранить получившийся отпечаток. У кого отпечаток окажется самым четким, тот и побеждает.

Также можно «рисовать» бабочку. Упав на спину (руки в стороны), игрок начинает поднимать и опускать руку вверх-вниз, потом встает, получится отпечаток, похожий на бабочку.

ОХОТА НА КУРОПАТОК

Для игры потребуется сделать из снега несколько возвышений (по числу игроков), которые делаются на одной стороне площадки. На противоположной стороне игровой площадки находятся три-четыре охотника.

По сигналу ведущего все дети-куропатки спускаются (спрыгивают) со своих возвышений и летают, прыгают по тундре (игровой площадке). По сигналу ведущего «Охотники!» они улетают (убегают) и садятся на ветки (взбираются или запрыгивают на возвышения). Охотники снежками стараются попасть в куропаток. Пойманные (сбитые) куропатки выбывают на время из игры. После двух-трех повторов игры подсчитывается, сколько каждый охотник сбил куропаток, после чего выбираются новые охотники, а выбывшие куропатки возвращаются в игру, и игра возобновляется. В конце всей игры объявляются лучшие охотники - игроки, которые сумели сбить большее количество куропаток.

Бросать снежки можно только по туловищу и ногам. Куропатка, которая убежала на возвышение до сигнала, считается подбитой и выбывает из игры. В куропатку, которая успела «взлететь» на возвышение, стрелять нельзя.

Другой вариант этой игры.

Игроки делятся на две команды - охотников и куропаток (команды могут быть неравными). На игровой площадке на расстоянии 10-15 м по обеим сторонам проводятся линии, за которыми стоят охотники. В центре площадки обозначаются еще две параллельные линии на расстоянии 4-5 м одна от другой. Пространство между этими линиями считается полем для куропаток. Следовательно, охотники располагаются за линиями по краям площадки, а куропатки - в центре площадки.

По сигналу куропатки начинают ходить по всей площадке, имитируя поиск зернышек (если дети боятся и не выходят из центрального поля, то можно заранее сказать о том, что по сигналу куропатки должны выходить за линии своего поля). Охотники со снежками в руках следят за ними. Как только подается второй сигнал, куропатки убегают на свое поле, а охотники стараются осалить их снежками. Куропатки, в которых попали, выбывают из игры до смены охотников. Охотники не имеют права заходить за линии бросков и бросить они могут лишь по одному снежку, попадания в куропаток, находящихся уже на своем поле, не считаются. Так что необходимо быть внимательными до конца, пока все охотники не бросят свои снежки.

Игра проводится два-три раза, после чего охотники меняются. Побеждают охотники, выбившие больше всех куропаток, и куропатки, в которых ни разу не попали.

Чтобы дети не стояли, можно играть так, что выбитые охотниками куропатки присоединяются к ним и в следующем раунде тоже бросают снежки в недавних партнеров.

ОХОТНИК И ЗАЙЦЫ

Выбирается водящий - охотник, остальные игроки - зайцы. Дом охотника находится в центре игровой площадки, а дома зайцев на противоположных сторонах площадки. У охотника в доме лежат снежки, по количеству зайцев. Задача зайцев перебраться на другую сторону, а задача охотника попасть в них снежком. В кого попал снежок, тот выбывает. Перебежки выполняются до тех пор, пока у охотника не закончатся снежки. После чего подсчитывается количество выбитых игроков и водящий меняется. Побеждает самый меткий водящий и самый «увертливый» заяц.

ПЕРЕБЕЖКИ СО СНЕЖКАМИ

(ПЕРЕБЕЖЧИКИ; ПЕРЕБЕЖКИ ПОД ОБСТРЕЛОМ)

В середине площадки проводятся две параллельные линии на расстоянии 4—5 м (для 3 и 4 классов можно и 5-7 м) одна от другой. Выбирается один игрок - водящий. Он может располагаться по середине в кругу (диаметром 1-2 м) или может перемещаться вдоль одной из линий. Рядом с водящим лежат снежки (интереснее будет, если снежков будет по количеству перебегающих детей). Можно водящему дать в руки корзинку со снежками. Играющие строятся на стартовой линии, их задача пробежать в обозначенном коридоре на другую сторону. Водящий во время перебежки должен попасть снежком в игроков. В кого попали, те выбывают из игры, и те, кто выходят за коридор, тоже выбывают. Можно сделать так, что, в кого попали, тот становится помощником водящего и тоже заготавливает себе снежки по количеству оставшихся игроков (этот вариант намного сложнее для перебегающих). Игра заканчивается или тогда, когда у водящих кончаются снежки, или, когда остается один перебегающий человек, он-то и становится победителем (если же в последнем забеге выбиты все игроки, то побеждает водящий).

Другой вариант, когда с двух сторон игровой площадки отмечаются два города в 40-50 м друг от друга. Игроки делятся на две команды. Одна

команда «перебежчики», другая - «стрелки». В каждой команде выбирается командир (или капитан). Команда перебежчиков располагается в одном из городов, их задача перебраться в другой город, а команда стрелков располагается в одну шеренгу вдоль игровой площадки, их задача выбить снежками всех перебегающих игроков. Капитан перебежчиков по очереди посылает одного игрока за другим, чтобы те перебрались в противоположный город. Пока игрок бежит, противники в него бросают снежки, если попали, он выбывает. Добегает до города - спасен. Так перебегают все игроки, включая капитана. После чего команды меняются ролями. В конце объявляется команда-победитель, которая сумела подстрелить больше игроков соперника. Если времени на игру немного, то можно разрешить перебегать всей команде одновременно, или по желанию, кто, когда хочет, тогда и бежит. Это сильно усложняет задачу «стрелков», т. к., потратив снежки на первых перебегающих, они могут не успеть сделать новые для следующих перебежчиков.

Для усложнения задания, по всему пути можно разложить снежные комки, которые необходимо обегать. Обегать и еще уворачиваться, конечно, сложнее, но и бросать будет не так легко, ведь игрок перемещается не по прямой, а резко меняя направление.

ПЕРЕДАЧИ (25 ПЕРЕДАЧ)

Игроки распределяются на пары и встают напротив друг друга на расстоянии 5-10 м. У одного игрока снежок. Задача игроков сделать друг другу как можно больше передач. Звучит сигнал, первые бросают вторыми. Те, кто снежки уронили, выбывают. Опять звучит сигнал, теперь вторые бросают первыми и опять то же самое. Так бросают определенное количество передач (например, 10-20) или пока не останется последняя пара. Если снежок развалился, но был пойман, можно его подлепить или сделать новый.

ПЕРЕТЯЖКИ

Играющие образуют круг вокруг сугроба и крепко берутся за руки. По команде «Перетяжки начались!» все начинают тащить рядом стоящих в свою

сторону, стараясь заставить их угодить в сугроб. Если кто-то падает (или задевает) в сугроб, игра останавливается. Круг выравнивается, и игра продолжается. Кто три раза попадает в сугроб - выбывает.

ПОД ОБСТРЕЛОМ

Эту игру можно проводить, используя только снег, а можно использовать еще и санки.

Игра проводится на прямоугольной площадке размером с волейбольную (баскетбольную), которая ограничивается линиями (можно просто прочертить линию, а можно ограничить ее палочками или флажками). Одна команда располагается за поперечной линией: ей предстоит совершать перебежки. Из второй команды выбираются двое бросающих, которые встают за боковыми линиями, у каждого по два снежка.

По сигналу капитан команды посылает одного из своих игроков на противоположную (дальнюю) сторону площадки. В это время игроки за боковыми линиями стараются осалить снежком перебегающего. В кого попали, тот выходит из игры. Бросив четыре снежка (или выбив игрока), пара тут же уступает место следующей паре, которая обстреливает следующего бегущего. Бросающие меняются по кругу, пока не пробегут все игроки противника. Когда все участники первой команды закончат перебежки, подсчитывается количество осаленных игроков, и команды меняются местами.

Правила разрешают перебегать из города в город только по одному. Бросать снежки можно только из-за линии, не переступая ее.

Эту игру можно провести, используя санки, на которые садится один из игроков, а другой везет его через снеговую площадку под обстрелом. Попадание в везущего оценивается в 1 очко, а в седока - 2 очками. Затем санки следуют обратно, но игроки меняются ролями. После этого перебежку под обстрелом совершает другая пара и т. д. Игра также носит командный характер, и ее итоги подводятся по количеству попаданий за одинаковое количество перевозок на санках.

ПОДБРОСЬ-ПОЙМАЙ

Игроки делятся на две команды, которые встают в две шеренги лицом друг к другу, дистанция между шеренгами не более 2 м, а между игроками в шеренгах - не менее 2 м. У игроков первой шеренги в руках снежки. По сигналу они подбрасывают их вверх и отбегают назад. В это время игроки второй шеренги пытаются поймать снежки игроков напротив. Сколько поймали, столько очков команде. Потом выполняется то же самое, но наоборот. Вторые кидают, первые ловят. Повторить 3-4 раза, после чего подсчитать очки и назвать команду-победительницу.

Если снежок, брошенный игроком, улетел далеко или подлетел слишком низко, так, что его невозможно было поймать, то за такой бросок ловящей команде прибавляется одно очко.

Заключение. Кила, юла, сани, лыжи, коньки, «царь горы» и «стенка на стенку» — у этих и многих других зимних забав были противники, были и сторонники. Кому-то нравилось взметать снежную пыль, спускаясь с берега на салазках, кому-то — лететь через зимний лес на «птице-тройке», а кто-то млел от восторга, рассекая полозьями лед замерзшего озера. Но всех без исключения русских людей захватывал дух зимнего торжества.

Итоги. Подсчитывается количество заработанных баллов. Выявляется команда победительница.

