**«Подвижные игры на свежем воздухе»**

**для детей начальных классов**

**Цель:** укрепление здоровья детей, повышать интерес к занятиям физической культурой и спортом.

**Задачи:**

**Обучающие:** способствовать всестороннему, гармоническому, физическому развитию (силы, выносливости, ловкости) детей, координации и выразительности движений, вооружить детей знаниями, умениями и навыками в трудовой деятельности, активному участию в общественной жизни.

**Воспитательные:** продолжить работу по формированию коллективизма и взаимопомощи, дисциплинированности, смелости, настойчивости, упорства, выдержки

**Развивающие**: развития интереса к спортивным играм, привлечение к массовым мероприятиям.

развитие двигательных, коммуникативных способностей, быстроты реакции, ловкости.

**Форма проведения:**подвижные игры.

**Оборудование:**мячи, обручи, свисток

**Предварительная работа:**подготовка спортивного инвентаря и оборудования.

**Ход мероприятия.**

Здравствуйте, ребята! Скажите, а чем вы любите заниматься летом? (кататься на роликах, велосипеде, самокате, купаться). Вот мы сегодня здесь с вами и собрались для того, чтобы вы смогли проявить свою ловкость, быстроту, сообразительность, настойчивость в летних забавах, игры будут происходить в несколько этапов. Слушайте внимательно задания и соблюдайте правила.

***Первый этап «Разминка».***

Делаем упражнения вместе!

1. Правой (левой) рукой дрова пилить, а левой (правой) гвозди колотить!
2. Левой (правой) рукой дрова пилить, а правой (левой) сено косить!
3. Правой (левой) рукой мух отгонять, а левой (правой) щи хлебать!
4. Правой (левой) рукой грибы собирать, а левой (правой) жар загребать!
5. Правой (левой) рукой коня ковать, а левой (правой) веником по спине поддавать!
6. Правой (левой) рукой воду в ступе толочь, а левой (правой) тесто месить!
7. Правой (левой) рукой щи хлебать, а левой (правой) на рояле играть!
8. Правой (левой) рукой писать, а левой (правой) за собой стирать!
9. Правой (левой) рукой мух отгонять, а левой коня подгонять!
10. Правой (левой) рукой дрова колоть, а левой (правой) мясо молоть!
11. Ногами в пляс пуститься, а руками грамоте учиться!
12. Ногами топать, а руками хлопать.
13. Ногами тесто месить, а руками меня веселить!
14. Правой (левой) плыть, а левой (правой) полы мыть

***Второй этап «Горячая картошка».***

Участники игры становятся в круг — спиной внутрь. Они передают друг другу теннисный мяч, избавляясь от него как можно быстрее. Это и есть "горячая картошка"! По свистку игрок, в руках которого оказывается "картошка", выбывает из игры. Круг при этом уменьшается. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок — победитель.

Инвентарь: теннисный мяч, свисток.

***Третий этап*** *«****Бизоны в степи»***

Игроки делятся на 2 команды — «бизоны» и «антилопы». Команды выстраиваются на противоположных сторонах площадки на расстоянии 20 м друг от друга. Условно площадка — степь — делится на 2 равные части средней линией. Одна половина принадлежит «антилопам», другая — «бизонам»».

Игру начинает по жребию одна из команд. Один из игроков этой команды выходит на среднюю линию, делает несколько отвлекающих движений и заступает обеими ногами за среднюю линию, т. е. на территорию соперника. Затем, повернувшись, он бежит на свое прежнее место. Как только игрок первой команды (к примеру, «бизон») перешел среднюю линию, стоящий напротив игрок из команды «антилоп» срывается с места и старается догнать и коснуться его до пересечения стартовой линии. Пойманного забирают в плен. Игра продолжается.

Особые замечания: начинающему игру не разрешается возвращаться на свое место, если он не заступил обеими ногами на территорию соперников.

***Четвертый этап*** «Аисты на болоте».

На площадке по кругу лежат обручи, в каждом из которых по одному игроку. Это "аисты" сидят в своих "гнездах". А один "аист" остался без гнезда! Он выбирает себе любое "гнездо" и прыгает в обруч. Все игроки хором начинают счет: "Раз, два, три!" На счет "три" оба игрока бегут из "гнезда" в разные стороны, обегая вокруг всех. Кто из них быстрее, обежав аистов, займет свободное "гнездо", тот и остается в нем. Другой аист, оставшись без гнезда, продолжает игру.

Инвентарь: обручи (на один меньше, чем число игроков).

***Пятый этап*** «Рыбаки и рыбки.»

Два игрока, взявшись за руки, образуют сеть, в которую ловят остальных игроков — "рыбу". Поймав игрока-"рыбу", рыбаки увеличивают длину сети, т.е. берут за руки пойманного товарища. Игра длится до тех пор, пока вся "рыба" не будет выловлена. Последний — не пойманный игрок может стать рыбаком, и игра вновь продолжается.

***Шестой этап*** «Совы-совушки.»

Водящий — "совушка", остальные игроки свободно бегают, прыгают, порхают, изображают бабочек, птичек и лягушек... По команде: "Ночь" — все замирают и "совушка" спешит на охоту. Заметив зашевелившегося игрока, она хватает его и уводит к себе в гнездо. По команде: "День" — все бегают и играют. После 2—3 повторений выбирают новую "совушку". Самым осторожным игрокам, которые не попадаются "совушке", присуждают очки.

***Седьмой этап*** *«****Слоники и жирафы»***

На противоположных сторонах игровой площадки вычерчиваются линии городов, между которыми чертят среднюю линию. Игроки делятся на 2 команды — «слоников» и «жирафов». Каждая команда выбирает себе капитана. Команды выстраиваются шеренгами на противоположных сторонах за линией своего города. По сигналу капитан команды «слоников» посылает одного из своих игроков к «жирафам». Он должен добежать до команды противников, дотронуться рукой до одного из «жирафов» и успеть убежать в свой город.

Тот «жираф», до которого дотронулся «слоник», должен постараться его догнать до средней линии. Если он успевает это сделать, то «слоник» выбывает из игры. Выигрывает команда, сохранившая большее количество игроков. Когда игра повторяется вновь, ее начинает команда жирафов.

**Заключение:**«Поиграли все на славу. Победили вы по праву». Молодцы, ребята. Вы все были ловкими, сильными, смелыми, а самое главное – дружными».