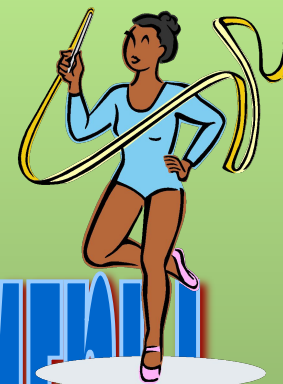


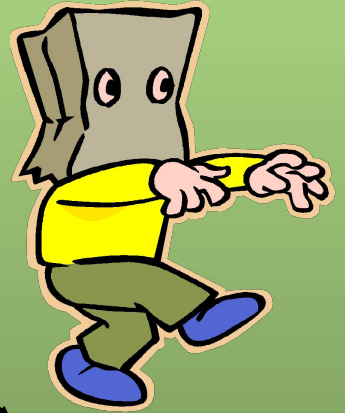
# Урок физической культуры в в 4-б классе



ПОДВИЖНЫЕ И СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ

# Игры

спортивные



подвижные



# СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ

- Площадка определённых размеров.
- Спортивный инвентарь.
- Строгие правила.
- Проводятся соревнования.





# ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

- Не требуют сложного оборудования и специальных площадок.
- Играть можно на улице.





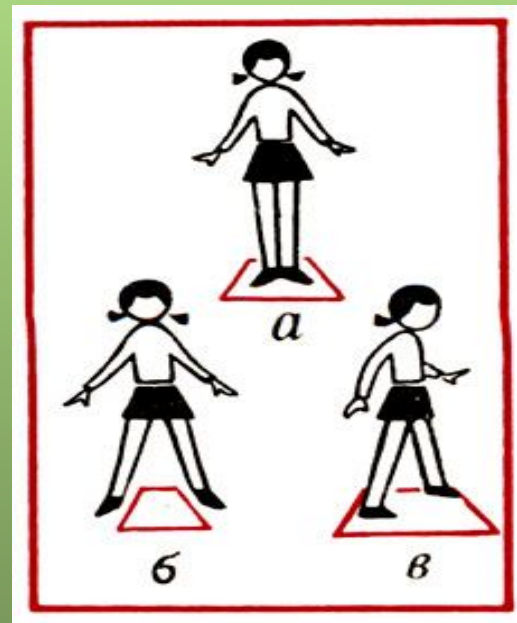
- Инвентарем часто служит подручный материал: палки, камешки, специально обработанные косточки животных (бабки), орехи, фасоль и т. п.
- Из специального инвентаря можно назвать мяч (из шерсти, кожи или тряпичный), биты (палки для метания), лапту (плоскую палку в виде узкой лопатки), «клёк» (короткую круглую чурку) и некоторые другие



# игра "Найди спортивную игру"



• 1



2

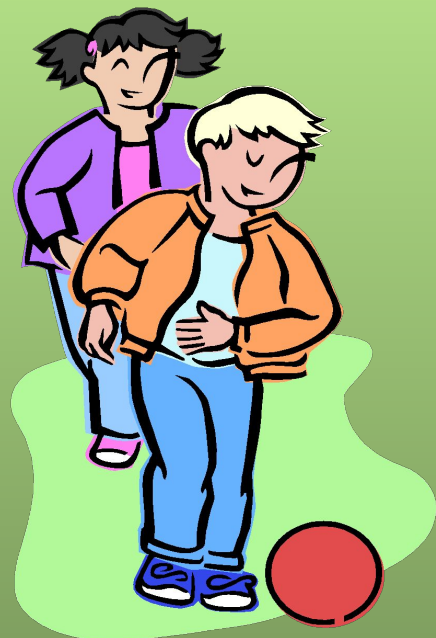
# Какая игра спортивная



•1



2



•1



2





•1



2



• 1



2

# Какая игра не подвижная

1



2



4



- 
- 3

# Какая из игр не является ПОДВИЖНОЙ

• 1



• 2



• 3



• 4



# Какая игра не является подвижной?



А теперь к игре.



# Утиная охота



- Участники игры делятся на две команды, одна из которых - охотники, другая - утки. Охотники образуют большой круг, утки занимают центр этого круга.
- По сигналу охотники начинают выбивать уток мячом из круга. Охотник может сам метать мяч или передать мяч для броска партнеру по команде.

- Утки бегают внутри круга, спасаясь от мяча, уворачиваются и подпрыгивают. Подбитая утка покидает круг. Уткам разрешено ловить мяч, в этом случае одна из покинувших круг уток возвращается. Кого из выбывших уток вернуть, решает тот, кто поймал мяч. Игра заканчивается, когда в круге не остается ни одной утки, после чего команды меняются ролями.

# Быстро по местам



- Играющие становятся в 1, 2, 3 колонны. По команде «убежали» дети разбегаются. По команде «быстро все по местам» все должны построиться в исходное положение. Проигрывает та команда (колонна) которая заняла место последняя. Построения могут быть самыми разнообразными (в колоннах, кружках, квадратах).



# Коршун и наседка



- Дети выстраиваются в колонну друг за другом, держа за пояс впереди стоящего. Первый человек в колонне — это наседка, а последний — это самый маленький цыплёнок. За ним-то и охотится коршун. Задача коршуна — поймать цыплёнка. При этом цепочка не должна распадаться, то есть, руки нельзя расцеплять. Когда коршун поймает цыплёнка, можно выбрать других коршуна и наседку.

- Домашнее задание:  
разучить игры