

## **План-конспект урока по физической культуре в 4 классе.**

**Тема урока: Разучивание и проведение подвижной игры «Волк во рву».**

**Цель урока:** I. Воспитание сознательной активности учащихся и дисциплины на уроке.

II. Совершенствование навыков бега и прыжков в длину.

Развитие ориентировки, сообразительности, смелости.

III. Отработка технических приемов игры.

**Место проведения:** спортзал, спортплощадка.

### **Ход урока.**

I. Подготовительная часть – 10 мин.

1. Организационный момент:

а) проверка готовности класса к занятиям физической культурой.

б) постановка целей урока.

2. Разминка.

а) общие физические упражнения:

❖ общеразвивающие упражнения в движении;

❖ бег по лицевой линии площадки;

б) подготовительные упражнения:

❖ бег по диагонали площадки;

❖ прыжки на одной ноге вверх;

❖ прыжки вверх, ноги вместе;

❖ прыжки вперед, ноги вместе.

II. Основная часть – 30 мин.

1. Ознакомление учащихся с игрой «Волк во рву».

**Содержание игры:**

**Количество играющих:** 20 – 40 человек

**Место:** спортивный зал, спортивная площадка

**Подготовка.** В центре площадки проводятся две параллельные линии на расстоянии 60 – 80 см одна от другой. На противоположных сторонах зала отмечаются линиями два «дома». Выбираются 1- 2 водящих – «волки», которые занимают место во «рву». Остальные играющие – «козы» - располагаются за линией одного из «домов».

**Описание.** По сигналу «козы» перебегают в другой «дом», перепрыгивая на ходу через «ров». «Волки» стараются запятнать прыгающих. Пойманные отходят в сторону. После этого перебегание повторяется. Выигрывают те, кто не будет ни разу пойман.

**Правила:**

- 1) перебежки разрешаются только по сигналу;
- 2) наступать на «ров» нельзя;
- 3) «волки» не имеют права выбегать из «рва»;
- 4) задержавшиеся перед «рвом» должны обязательно по команде преподавателя перепрыгнуть его, иначе они считаются пойманными.

**Методические указания.** При большом количестве играющих перебежки проводятся несколькими группами. Расстояние между линиями и количество «волков» во «рву» можно увеличить.

**Варианты:**

- 1) прыгать через «ров» с места ( толчком одной и двух ног);
- 2) после подсчета запятнанные продолжают играть.

**Педагогическое значение игры.** Игра способствует совершенствованию навыков бега и прыжков в длину, развивает ориентировку, сообразительность, смелость.

2. Изучение правил игры «Волк во рву».
3. Внесение изменений в содержание и правила игры.
4. Учебная игра.

В процессе игры:

- ❖ наблюдение за действиями участников и коллективов;
- ❖ исправление ошибок;

❖ развитие ориентировки, сообразительности, смелости.

III. Заключительная часть – 5 мин.

1. Подведение итогов урока.

- а) положительные и отрицательные стороны игры;
- б) достижение целей урока;
- в) поощрение активных учащихся;
- г) выставление оценок;
- д) домашнее задание.