

Сибирский федеральный университет
Институт физической культуры, спорта и туризма
Кафедра Теории и методики спортивных дисциплин

ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА: «ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ»


Курс лекций

Красноярск 2015



Лекция 2


КАРТОЧКА-ЗАДАНИЕ ПО ПОДВИЖНОЙ ИГРЕ





Карточка-задание представляет собой источник информации о двигательной деятельности, выполняемой в соревновательно-игровой обстановке.

В каждой карточке указываются:

- конкретные задачи, способствующие развитию различных физических качеств, а также формированию и совершенствованию отдельных технических элементов (умений и навыков) в условиях, приближенных к реальной соревновательно-игровой обстановке;
- необходимый инвентарь;
- место проведения занятий.



Все карточки-задания строятся по единой принципиальной системе. Они **состоят из четырех разделов** передачи нужной информации, включающих:

- 
- 
- схему построения;
 - содержание двигательных действий;
 - правила выполнения двигательных действий;
 - организационно-методические указания (ОМУ).

Название игры

Задача:

Инвентарь:

Место проведения:

Схема	Содержание	Правила	ОМУ







Суть карточки по подвижной игре, помимо эстафет, заданий, игр, могут составлять общеразвивающие и специальные упражнения, а также простые и сложные технические элементы из различных разделов учебной программы. Их объединяет **общий признак** – соревновательно-игровое выполнение двигательного действия, которое позволит интересно и увлекательно провести совершенствование любого учебного материала.




Первый раздел – схема построения. На схеме указывается место преподавателя (наиболее удобное для обозрения и руководства игрой). Условными обозначениями (символами) указываются расположения игроков одной и другой команд, направление движения и последовательность действий. При этом на схеме используются те символы, которые наиболее распространены и применяются для схематического изображения игровой деятельности в спортивных играх. Обычно дается один из возможных вариантов схематического расположения играющих.



Второй раздел – содержание. Он начинается с описания исходной организации учащихся и их действий (например: играющие делятся на две команды и образуют два круга в середине площадки). Этот раздел может быть дополнен вариантами игры (например: играющие в круге могут перемещаться приставными шагами боком). Количество вариантов может быть гораздо больше, чем представлено в игровых заданиях. Здесь все зависит от проводящего, его умения определить, как можно далее совершенствовать навыки играющих.



Третий раздел – правила, которые, в конечном счете, сводятся к ясным и четким действиям, не допускающим разночтения и свободного толкования по своему усмотрению, за исключением тех случаев, где разумная и творческая инициатива поощряется, а способ выполнения целиком зависит от самого играющего. Если в игре ведется подсчет очков, то должны быть точные и ясные критерии их начисления. В конце этого раздела обязательно указывается, как определяется победитель (например: выигрывает команда, набравшая за определенное время наибольшее количество очков).



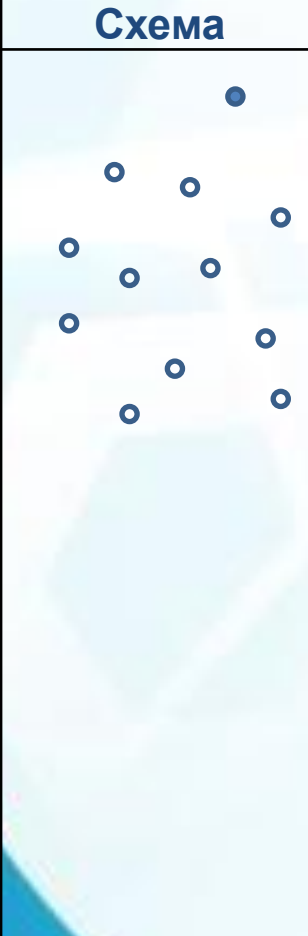
Четвертый раздел – организационно-методические указания освещает методическую сторону двигательных действий с теми тонкостями, которые помогут лучше организовать и провести подвижную игру (например: громко и ясно произносить подаваемую для игроков команду). Возможны в этом разделе и другого характера указания, помогающие проводящему грамотно и интересно организовать игру.

Атомы и молекулы

Задача: развитие скорости, реакции и чувства коллективизма.

Инвентарь: не требуется.

Место проведения: спортивный зал или большая ровная площадка.

Схема	Содержание	Правила	ОМУ
	Все играющие беспорядочно двигаются по игровой площадке. В этот момент все являются «атомами». Если ведущий говорит: «Реакция идет по 3!», то это значит, что играющие должны образовать цепочку из 3 человек. Если произносит: «Реакция идет по 5!», то это значит, что играющие должны образовать цепочку из 5 человек. На слова: «Реакция окончена!», все расходятся. Те, кто по команде ведущего не успели выполнить условия, выходят из игры.	Во время игры выходить за пределы площадки нельзя. Время проведения от 7 до 10 минут.	Быть внимательным, следить за тем, кто во время не успел выполнить задание. Помогать играющим быстро выполнять нужные задания. - игроки - ведущий

РУЧНОЙ МЯЧ

Задача: развитие ловкости, скорости.

Инвентарь: футбольный мяч.

Место проведения: спортивный зал или большая ровная площадка.

Схема	Содержание	Правила	ОМУ
	<p>Игроки делятся на 2 равные команды. Игра начинается с центра поля (право начала определяется жребием). Завладев мячом, игроки каждой команды, стремятся путем передачи, пройти к чужим воротам и забить гол. Противники стараются перехватить мяч и, в свою очередь, забить мяч сопернику.</p>	<p>Передача мяча выполняется только руками. Владение мячом одним игроком ограничено – 3 секунды. После чего он должен выполнить передачу партнеру. В случае несоблюдения – мяч переходит сопернику. Наносить удар по воротам соперника можно только после передачи от партнера, ногой или головой. Главная цель – забить больше голов.</p>	<p>Следить, чтобы все правильно выполняли передачи и следить за ограничением временем. Не толкаться.</p> <p>●● - игроки противоположных команд ▲ - мяч</p>