**План-конспект**

**проведения урока физической культуры № 15**

**во 2 классе**

**Тема урока:** Закрепление новых подвижных игр направленных на развитие силы, выносливости, координации.   
Время: 45 минут.

Инвентарь: свисток, мячи,

Место: малый спортзал

Цель: овладение учащимися основными видами двигательных действий и физических упражнений.

Задачи: 1.Развивать скоростно-силовые способности учащихся..

2. Совершенствовать технику выполнения ОРУ

3. Закрепить правила проведения новых игр.

4. Воспитывать чувство товарищества и ответственности.

**Тип урока:** урок закрепление изученного

**Метод проведения**: игровой, командный, соревновательный.

**Подготовительная часть**(10-12 мин.). Построение. Расчет. Приветствие. Сообщение задач урока. Расчет на 1-2 . Перестроение из одной шеренги в две. Перестроение в одну шеренгу.

Повороты на месте: Направо, налево. Ходьба, бег, специальные беговые упражнения.

Комплекс ОРУ №1 на месте без предметов

**Основная часть**(25-27 мин.). Подвижные игры

**"Совушка"**

Подготовка. Из числа играющих выбирается "совушка". Её гнездо - в стороне от площадки. Оно может быть очерчено, отгорожено гимнастической скамейкой. Играющие на площадке располагаются произвольно. "Совушка" в гнезде.

Содержание игры. По сигналу ведущего: "День наступает, всё оживает!" - дети начинают бегать, прыгать, подражая полёту бабочек, птичек, жуков, изображая лягушат, мышек, котят. По второму сигналу: "Ночь наступает, всё замирает - сова вылетает!" - играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. "Совушка" выходи на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока, она берёт его за руку и уводит в своё гнездо. За один выход она может добыть двух или даже трёх играющих.

Затем "совушка" опять возвращается в своё гнездо и дети вновь начинают свободно резвиться на площадке.

Побеждают игроки, которые не были пойманы ни разу. Также можно отметить лучшего водящего - поймавшего большее количество игроков.  
Правила игры: 1. "Совушке" запрещается подолгу наблюдать за одним и тем же игроком, а пойманному - вырываться. 2. После двух-трёх выходов "совушки" на охоту её сменяют новые водящие из числа тех, которые ей ни разу не попались.

**Заключительная часть**(3-5 мин). По­строение в одну шеренгу.

**Игра "Память движений"**- на внимание, на двигательную память.

Ведущий говорит: 1 - это руки вверх, 2 - это руки вперед, 3 - это руки на голову, 4 - руки на поясницу. Ведущий говорит любую цифру, ребята должны показать движение соответствующее этой цифре. Если не верно - шаг вперед. Подводится итог.

**Подведение итогов урока**. Задание на дом изучить правила новых игр. Приседания -15 раз