**4«Б» класс.**

**2020 г.**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Предмет | Тема | ***Э***лектронный образовательный ресурс и дистанционные образовательные технологии (ЭОР и ДОТ) | Текущий контроль | | Консультации | |
| форма | сроки | форма | сроки |
| Физическая культура  26.05.20 | Национальные игры | 1. Выполнить комплекс упражнений зарядки (выученный ранее) Учебник А.П..Матвеев «Физическая культура» 4 класс, стр.95  2. Ознакомься с национальными играми, поиграй Учебник А.П..Матвеев «Физическая культура» 4 класс, стр.75-76 | Фотоотчет о выполнении упражнений прислать учителю в контакт (выборочно)WhatsApp | Срок контроля - 17.00 следующего дня. | Онлайн WhatsApp | Ежедневно. По мере необходимости |
| Физическая культура  27.05.20 | Упр. и приемы из национальных видов спорта. | 1.Повтори упражнения с мячом из национальных видов спорта: (баскетбол, волейбол, футбол) по два упражнения.Учебник А.П..Матвеев «Физическая культура» 4 класс, стр.81-88 | Видеоотчет о выполнении упражнений прислать учителю в контакт (выборочно)  WhatsApp | Срок контроля – до 17.00 следующего дня. Срок контроля – до 17.00 следующего дня. | Онлайн WhatsApp | Ежедневно. По мере необходимости |
| Физическая культура  29.05.20 | Игры разных народов | Выполнить комплекс упражнений зарядки (выученный ранее) Учебник А.П..Матвеев «Физическая культура» 4 класс, стр.94-95  1.Ознакомься с играми разных народов поиграть (см. ниже таблицы) на выбор. | Фотоотчет о выполнении упражнений прислать учителю в контакт (выборочно)WhatsApp | Срок контроля – до 17.00 следующего дня. | Онлайн WhatsApp | Ежедневно. По мере необходимости |

**Коршун" .**Украинская народная игра.

Условно назовем детей цыплятами. Один ребенок - "Коршун" - стоит в стороне.  
На слова воспитателя "Коршун!" Дети бегут в круг, начерченный на противоположном конце площадки, а "коршун" их ловит.  
Указания к игре. Пойманным считаются того, к чему прикоснется коршун.

**"Хитрая лиса"**. Украинская народная игра.

Дети стоят в кругу, заложив руки за спину. Учитель проходит позади детей и незаметно прикоснувшийся к кому-нибудь из них. Ребенок, к которой прикоснулся учитель, становится "хитрой лисой".  
Затем учитель выбирает кого-нибудь из играющих и просит на посмотрев на своих товарищей, определить кто их них хитрая лиса. В случае если ребенок не находит лису с первого раза, все играющие дети громко спрашивают: "Хитрая лиса, ты где?", а затем внимательно следят за лицами своих друзей и пытаются угадать. После трех неудачных попыток лиса говорит: "Я тут!" и пытается поймать кого-нибудь из детей. Поймав 3 - 4 человека игра останавливается и выбирается новая лиса.

**«Один в круге».** (Венгрия)

Играют 5 и более человек.  
Ход игры: игроки становятся в круг и перебрасывают большой легкий мяч друг другу, пока кто-то не ошибется и не уронит его. Этот игрок выходит в круг и становится посередине. Игроки продолжают перебрасывать мяч, но стараются, чтобы его не схватил стоящий в центре, а мяч попал в него. Если все же центральному игроку удается поймать мяч, то он может бросить его в любого. В кого попадет, тот занимает его место. Игра становится интереснее, если идет в хорошем темпе и быстрой передачей удается заставить хорошенько повертеться и попрыгать стоящего в центре.

**«Лев и коза».** (Афганистан)  
Играют 10—20 человек. Нужны маски льва и козы.  
Ход игры: выбирают «льва» и «козу». Остальные игроки, взявшись за руки, образуют круг. «Коза» стоит внутри круга, «лев» - за кругом. Он должен поймать «козу». Играющие свободно пропускают «козу», а «льва», наоборот, задерживают. Игра продолжается до тех пор, пока «лев» не поймает «козу». В случае удачи они обмениваются ролями или выбирается другая пара.

**«Охотники и утки».**Русская народная игра.

Подготовка. Играющие делятся на две команды, одна из которых - "охотники" - становится по кругу (перед чертой), вторая - "утки" - входит в середину круга. У "охотников" волейбольный мяч.

Содержание игры. По сигналу "охотники" начинают выбивать "уток" из круга. Каждый игрок может сам метать мяч или передать мяч для броска партнёру по команде. "Утки" бегая внутри круга, спасаются от мяча, увёртываясь и подпрыгивая. Подбитая "утка" покидает круг. Игра заканчивается, когда в круге не остаётся ни одной "утки", после чего игроки меняются ролями.

Побеждает команда, сумевшая подстрелить "уток" за меньшее время. Руководитель может установить время игры для метания мяча в "уток". Тогда итог подводится по количеству "уток", выбитых за это время.

Правила игры: 1. Во время броска мяча запрещается заступать за черту. 2. Находящиеся в круге не имеют права ловить мяч руками. 3. Игроки не считаются выбитыми, если мяч попал в них после отскока от пола.

**«Белые медведи».** Русская народная игра.

Подготовка. Площадка представляет собой море. В стороне очерчивается небольшое место - льдина. На ней стоит водящий - "белый медведь". Остальные "медвежата" произвольно размещаются по всей площадке.

Содержание игры. "Медведь" рычит: "Выхожу на ловлю!" - и устремляется ловить "медвежат". Сначала он ловит одного "медвежонка" (отводит на льдину), затем другого. После этого два пойманных "медвежонка" берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. "Медведь" отходит на льдину. Настигнув кого-нибудь, два "медвежонка" соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: "Медведь, на помощь!" "Медведь" подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину. Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят "медвежат". Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все "медвежата". Последний пойманный становится "белым медведем".

Побеждает последний пойманный игрок.  
Правила игры: 1. "Медвежонок" не может выскальзывать из-под рук окружившей его пары, пока не осалил "медведь". 2. При ловле запрещается хватать играющих за одежду, а убегающим выбегать за границы площадки.

**«Караси и щука».**Русская народная игра.

Подготовка. На одной стороне площадки находятся "караси", на середине "щука".

Содержание игры. По сигналу "караси" перебегают на другую сторону. "Щука" ловит их. Пойманные "караси" (четыре-пять) берутся за руки и, встав поперёк площадки, образуют сеть.

Теперь "караси" должны перебегать на другую сторону площадки через сеть (под руками). "Щука" стоит за сетью и подстерегает их. Когда пойманных "карасей" будет восемь-девять, они образуют корзины - круги, через которые нужно пробегать. Такая корзина может быть и одна, тогда её изображают, взявшись за руки, 15-18 участников. "Щука" занимает место перед корзиной и ловит "карасей".

Когда пойманных "карасей" станет больше, чем непойманных, играющие образуют верши - коридор из пойманных карасей, через который пробегают непойманные. "Щука", Находящаяся у выхода из верши, ловит их.

Победителем считается тот, кто остался последним. Ему и поручают роль новой "щуки".

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Все "караси" обязаны при перебежке пройти сеть, корзину и верши. 3. Стоящие не

имеют права задерживать их. 4. Игроки, образующие корзину, могут поймать "щуку", если им удастся закинуть сплетенные руки за спину "щуки" и загнать её в корзину или захлопнуть верши. В этом случае все "караси" отпускаются, и выбирается новая "щука"