

Используя межпредметные связи

Е.В. Карпова

Характерная черта работы учителей начальных классов – многопредметность. Это вызывает определённые трудности в организации и проведении учебно-воспитательного процесса. Вместе с тем такая особенность открывает широкие возможности для осуществления межпредметных связей, в том числе между предметом «Физическая культура» и другими учебными дисциплинами общеобразовательного цикла.

К примеру, на уроках физической культуры в начальных классах можно устраивать подвижные игры и эстафеты с элементами изучаемого материала по математике, родному языку, природоведению и т.д. В свою очередь, физкультурно-оздоровительные мероприятия в режиме учебного дня создают условия для расширения межпредметных связей в педагогическом процессе. Своим коллегам хочу предложить ряд подвижных игр и эстафет, которые, наряду с развитием физических качеств и двигательных навыков, развивают умения, полученные младшими школьниками на уроках математики.

1. Развитие умения считать от 1 до 10

«Эстафета с флажками» – на развитие быстроты (1-й класс). Играющие делятся на несколько команд по 10 человек в каждой, затем строятся в колонны по одному. В руках у каждого флажок. Перед ними на расстоянии 15–20 м ярким шнуром окаймляется «дом».

По сигналу учителя первые номера команд добегают до своего «дома», кладут в него флажок, громко называют число флажков в «доме» и соответственно этому числу делают одно приседание с одновременным хлопком в ладоши над головой.

Затем первые номера бегом возвращаются к своим командам, передают эстафету вторым номерам, коснувшись их рукой, и встают в конец колонны. Вторые номера повторяют те же действия, считая громко «один», «два», делая при этом два приседания и два хлопка, после чего возвращаются в свою колонну.

Когда все 10 флажков окажутся в «доме», первые номера, повторно пробежав до него, пересчитывают вслух все флажки и выполняют 10 приседаний, после чего берут один флажок и возвращаются с ним назад. Эстафета продолжается в обратном порядке до тех пор, пока в «доме» не останется ни одного флажка.

«Мяч по кругу» – на совершенствование умений в передаче большого мяча (1-й класс).

Класс делится на равные команды по 8–10 человек в каждой. Игроки рассчитываются по порядку и запоминают свои номера, после чего встают в круг. В центре круга каждой команды лежит мяч. По звуковому сигналу учителя, например три хлопка в ладоши, ученики под номером 3 каждой из команд должны взять из центра круга мяч, встать на своё место и начать передачу мяча по кругу в правую или в левую сторону. Игроки команды, завершившей передачу мяча, поднимают руки вверх. После этого мяч возвращается в центр круга и игра возобновляется.

«Кто начнёт первым» – на совершенствование навыков равновесия, прыжков через скакалку (1–2 классы).

Класс делится на команды по 8–10 человек. Каждая команда рассчитывается по порядку (ученики запоминают свои номера) и выстраивается у стартовой линии, за которой на определённом расстоянии находятся гимнастические скамейки, гимнастический мат и скакалка в обруче. Учитель подаёт негромкие, но достаточно звучные короткие свистки и в заключение один громкий и длинный. Ученики внимательно ведут подсчёт свистков, определяя, какой порядковый номер будет вызван на старт. Игроки, на чей номер пришёлся продолжительный громкий свисток, начинают эстафету. Они идут по

гимнастическим скамейкам, прыгают с них на маты и, взяв из обручей скакалки, начинают прыгать через них, считая вслух до числа, обозначающего их порядковый номер.

Затем игроки кладут скакалки в центр обруча, возвращаются бегом к своим командам и касанием руки передают эстафету первому игроку. Он выполняет то же задание, но прыгает через скакалку один раз. Второй игрок прыгает через скакалку два раза, третий – три раза и т.д.

«Посадка картофеля» – на развитие быстроты и ловкости (1-й класс).

На площадке (на полу в зале) чертят несколько кругов или кладут обручи – лунки, которые нумеруют. Количество лунок вдвое меньше числа игроков. Играющие делятся на 2–4 команды, каждой в целлофановом пакете даётся «картофель» – малые мячи (кубики, счётные палочки).

По сигналу первые номера команд несут «картофель» к первой лунке, кладут в неё по одному мячу и, возвратившись назад, передают мешочек второму номеру своей команды. Второй номер кладёт во вторую лунку два мяча, третий – в третью лунку три мяча и т.д.

Когда весь «картофель» посажен, начинается его уборка. Теперь уже выращенный «урожай» игроки команд несут поочередно каждый из своей лунки в руках (нелегко пронести в руках сразу 4–5 мячей) и складывают в мешочек на линии старта (команда подсчитывает «урожай» вместе).

2. Соотнесение числа с группой предметов

«Теремок» – на развитие быстроты (1-й класс).

На площадке размечают несколько «теремков» с 2–3 «комнатами». У каждого «теремка» табличка, указывающая, сколько жильцов может в нём разместиться. Играющие выбирают водящего – «волка». Остальные учащиеся – «зайцы», «лисы», «белки».

Они встают по внешней линии круга, а «волк» – в его середину. По сигналу «волк» в начале игры старается

поймать «зверьков», которые прячутся от него в «теремках». Однако в каждом «теремке» не может находиться «зверьков» больше, чем это указано в табличке. Если в «теремке» окажется лишний жилец, «волк» может его осалить, и тот выбывает из игры.

«Зверькам» разрешено ходить в гости, перебегая из одного «теремка» в другой. «Волк» в это время старается их поймать. Пойманные выбывают из игры. «Волков» может быть 2–3. Игру продолжают до тех пор, пока останутся непойманными 2–3 «зверька». При повторе игры их обычно назначают водящими.

3. Игровые задания на внимание с элементами математических действий.

Понятие «чётное – нечётное»

«Чётное – нечётное» (1–4 классы).

Игроки строятся в шеренгу. Учитель объясняет им задание: любое объявленное упражнение учащиеся выполняют лишь в том случае, если эта команда сопровождается названным чётным числом. Если учитель назовет нечётное число, упражнение не выполняется.

Например, учитель объявляет упражнение «приседание» и тут же громко говорит число 8 (чётное). Ученики начинают выполнять приседания. Если кто-либо делает приседания и при названном числе «7» (нечётном), он должен сделать шаг вперед. Игру проводят в течение 2–3 мин. Упражнения и называемые числа варьируются. В конце игры отмечают самых внимательных – тех, кто остался стоять на месте, не сделав ни одного шага вперед.

В дальнейшем задание можно усложнить. Учитель называет не отдельные числа, а математические примеры: $1 + 4 = ?$; $2 + 5 = ?$; $8 - 2 = ?$; $22 - 20 = ?$; $84 - 75 = ?$ и т.д. Учащиеся выполняют объявленное упражнение, если сумма или разность в названных примерах получается чётной.

«Быстро по местам» (1–4 классы).

В центре площадки (зала) по кругу кладут карточки с примерами на сложение или вычитание. Число

карточек соответствует количеству игроков. По обе стороны площадки на расстоянии 10–15 м от центра проводят две линии, а на них размечают «домики» – чётные и нечётные. Ученики выполняют заданные педагогом упражнения.

По условному сигналу они берут лежащие перед ними карточки и решают предложенные примеры. Если в результате получилось чётное число, ученик бежит в чётный «дом», нечётное – в нечётный «дом». После этого ученики вместе с учителем проверяют правильность решения примеров и определяют тех, кто ошибся. Одновременно отмечают игроков, которые правильно решили пример и первыми заняли чётный или нечётный «дом».

«Найди число» (3–4 классы).

Для двух команд заготовлены две таблицы 50 x 100 см, разделённые линиями на 20 (30) клеток, на которых вразброс записаны цифры от 1 до 20 (1–30). Таблицы крепятся на стенах зала или стойках, находящихся в 10–15 м от стартовых линий.

По сигналу учителя первые номера команд ведут баскетбольный мяч к своей таблице, кладут мяч возле неё, называют три нечётных числа, показывая их рукой на таблице, берут скакалку и, сделав определённое количество прыжков, составляющее сумму названных чисел, возвращаются назад.

Вторые номера команд называют три чётных числа, прыгают через скакалку определённое число раз, берут мяч и с ведением его возвращаются к своим командам.

4. Сравнение чисел. Получение нового числа прибавлением ещё одного к предыдущему

«Найди меньшее число» – на совершенствование навыков ведения и передачи баскетбольного мяча (3–4 классы).

Класс делится на две команды, каждая строится в колонну по одному на линии старта. У первых номеров в руках мячи. Перед командами на расстоянии 10–12 м в обручах лежат картонные карточки с числами от 1

до 10. Количество карточек должно превышать число играющих на 5–6. Числа на карточках могут повторяться. С правой стороны от обруча обозначается линия финиша.

По сигналу первые номера команд бегут с мячом к обручу, находят карточку с наименьшим числом и кладут её на линию финиша. Затем, взяв мяч, производят им удары о пол, количество которых соответствует числу, указанному в карточке. Возвратившись к своей команде, первые номера передают мяч следующим игрокам и встают в конец колонны. После этого задание выполняют вторые номера и т.д.

«Найди большее число» – на совершенствование умения передачи мяча в колонне (1–3 классы).

Исходное положение команд такое же, как и в предыдущей эстафете. По сигналу первые номера начинают передачу мяча назад над головой. Последний игрок, получивший мяч, бежит с ним к обручу, отыскивает карточку с большим числом и, положив её на линию финиша, возвращается к своей команде. Заняв место направляющего, он в свою очередь начинает передачу мяча над головой и т.д.

«Мишень» – на совершенствование навыка передачи и ловли мяча (1-й класс).

На площадке размечают несколько концентрических кругов радиусом 2, 3, 4 м. Играющие встают на линию самого большого круга. Водящий с мячом занимает место в центре.

По сигналу водящий начинает поочередно бросать мяч стоящим на линии круга игрокам, называя при этом любое число от 1 до 10. Поймавший мяч должен к названному числу прибавить единицу, полученную сумму произнести вслух и послать мяч назад водящему. Тот, поймав мяч, бросает его следующему играющему с новым заданием и т.д.

Игрок, поймавший мяч, правильно выполнивший сложение и возвративший мяч водящему, делает шаг к центру, переходя на второй круг. Находясь на этом круге, он теперь должен прибавлять к числу, названному водящим, число 2, а на следующем, ещё ближе к центру, круге – число 3.

Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих не дойдёт до центра, после чего он становится водящим. Игрок, не поймавший мяч или неверно выполнивший сложение, остаётся на своём круге. Для учащихся 2–3 классов можно использовать задания с умножением на 2 и 3.

5. Закрепление навыков быстрого выполнения математических действий

«Вызов номеров» – на развитие быстроты (1–3 классы).

Две равные по числу игроков команды располагаются в шеренгах лицом друг к другу на расстоянии 15–20 м. Игроки каждой команды рассчитываются по порядку. На площадке на равном расстоянии от команд лежит мяч.

Учитель предлагает играющим решить какой-либо пример на сложение или вычитание: $2 + 4 = ?$ Ученики решают пример, находят ответ – 6. Это значит, что игроки обеих команд под этими номерами должны быстро устремиться к центру площадки, овладеть мячом и доставить его своей команде.

Игрок, выполнивший это задание, приносит команде 1 очко. После этого мяч возвращают в центр площадки, игра возобновляется, учитель предлагает для решения другой пример. Подбирают такие примеры, чтобы в результате арифметических действий число в ответе не превышало количество участников каждой команды.

Играя с учащимися 3–4 классов, можно использовать примеры с двузначными числами, а также задания на умножение и деление.

«Шишки, жёлуди, орехи» – на развитие быстроты (2–3 классы).

Игроки распределяются на тройки и образуют один общий круг. Первым игрокам в тройках присваивается число 6 («шишки»), вторым – 8 («жёлуди»), третьим – 10 («орехи»). Один игрок – водящий. Он становится в центр круга.

Учитель предлагает решить пример: $5 + 3 = ?$ Ученики решают его, находят ответ – 8. Это значит, что вторые игроки в тройках должны поменяться местами (перебежать в дру-

гую тройку). Водящий в это время старается занять чье-нибудь место. Оставшийся без места становится водящим.

Учитель предлагает новый пример: $14 - 8 = ?$ Теперь смену мест выполняют игроки, которым присвоено число 6 и т.д.

Если в результате решения примера в ответе окажется какое-либо другое число, кроме чисел 6, 8 и 10, все игроки остаются на своих местах. Ученик, неправильно выполнивший математическое действие, становится водящим. Через определённое время игрокам присваивают новые числа.

«**Перекрестная эстафета**» – на развитие внимания и ловкости (2–4 классы).

Класс делится на две команды, которые в колоннах занимают места у линии старта. В 10–15 м от неё на стульях помещены две доски 100 х 50 см, на которых можно писать мелом. По сигналу первые номера команд, прыгая через скакалку, подбегают к доске соперника, мелом записывают на ней арифметический пример с использованием однозначных чисел на сложение или вычитание (с 3 класса примеры могут быть на умножение и деление) и возвращаются в свои команды.

После этого вторые номера команд, прыгая через скакалку, устремляются к своей доске, громко прочитав пример, решают его на доске и быстро возвращаются назад. Третьи номера бегут к доске соперника и записывают новое задание и т.д. По завершении эстафеты учитель вместе с ребятами ещё раз проверяет решение всех примеров.

6. Закрепление умения делить циферблат часов на часы и минуты, а круг – на градусы и сектора

«**Часы**» – на развитие координации движений и ориентированность в пространстве (1–4 классы).

На площадке рисуют циферблат часов диаметром 1–1,5 м. Играющие по очереди входят в центр циферблата и встают лицом в сторону цифры 12. Учитель называет определённый час, например 6 часов. Игрок должен совершить прыжок вокруг

своей оси по ходу часовой стрелки с таким расчётом, чтобы повернуться лицом в сторону 6-часовой отметки. Определяют точность приземления.

Играющим дают по 3–4 попытки, каждый раз называют разное время. Отмечают игроков, которые совершили больше точных поворотов. Игру можно проводить и между командами на меньшую сумму ошибок всех участников.

«**Поворот в круге**» – на развитие координации движений и ориентировки в пространстве (1–4 классы).

На площадке чертят круг диаметром 1–1,5 м и разбивают его на сектора по 30 градусов. Каждый играющий входит в центр круга и в прыжке старается сделать наибольший поворот вокруг своей оси. Побеждает игрок, сделавший поворот на большее количество градусов.

Игру можно организовать и как командную, в двух вариантах. В первом варианте игроки 2–3 команд совершают прыжки с вращением вправо, второй – влево. Игрок второй команды выполняет прыжок из того сектора, в котором приземлился его соперник, но в другую сторону.

Когда все игроки обеих команд сделают по одному прыжку, определяют команду-победительницу. Ею считается команда, склонившая стрелку циферблата в свою сторону. Можно проводить игру в два этапа. На втором этапе в этом случае команды совершают прыжки с вращением в другую сторону.

Предлагаемые игры и эстафеты используют не только на уроках физической культуры, но и при проведении «часа здоровья», во время физкультурных занятий в группах продлённого дня, при организации спортивных праздников и других внеклассных мероприятий.

Елена Владимировна Карпова – учитель физкультуры школы № 49, г. Абаза, Республика Хакасия.