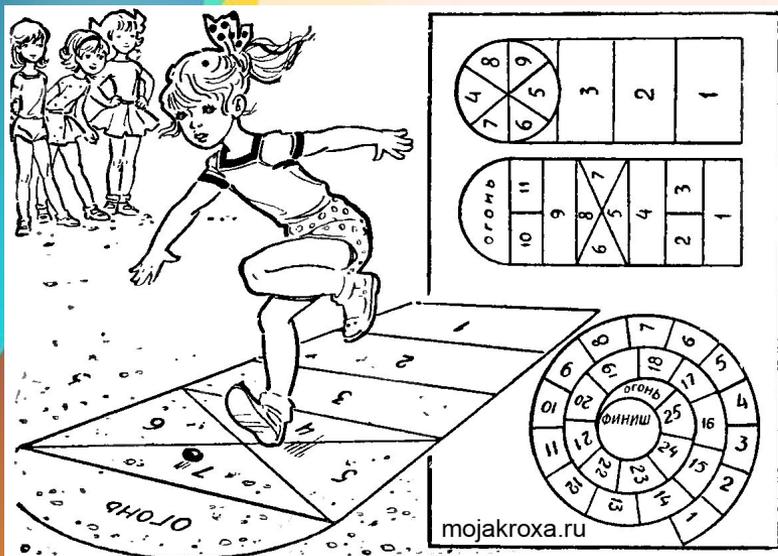


# Игра «Круг - классики»





# Задачи пособия «Круг - классики»

- ✓ развивать и корректировать ориентировку в пространстве, статическое и динамическое равновесие;
- ✓ развивать мелкую и крупную моторику рук;
- ✓ развивать двигательные возможности ребенка за счет освоения новых движений;
- ✓ создать положительный эмоциональный настрой.

# Способ изготовления пособия «Круг -классики»

- основное поле, сделано из плотного материала, легко моющегося;
- разделено на 10 секторов несмывающимся маркером;
- на каждом секторе на липучке крепятся цифры от 1 до 10.
- в середине круга смайлик;
- карточки с изображением следов обозначающих приставной шаг, перекрестный шаг, прыжки на левой и правой ноге.

# Варианты выполнения задания

- 1 Вариант:** Перепрыгивание секторов на одной ноге (левой или правой)
- 2 Вариант:** Необходимо постоять на одной ноге поочередно.
- 3 Вариант:** Пройти сектора перекрестным шагом, называя цифры ( в прямом и обратном порядке)
- 4 Вариант:** Пройди вправо или влево только по четным цифрам (красным). Пройди вправо или влево только по нечетным цифрам (синим).
- 5 Вариант:** Ребенок идет по секторам, педагог говорит «Стоп». Надо подбросить мяч вверх столько раз, на какой цифре остановился ребенок.
- 6 Вариант:** Ребенок идет по секторам, педагог говорит «Стоп». Надо прочеканить мяч об пол столько раз, на какой цифре остановился ребенок.

# Интерактивная игра «Неоклассики»

Для детей старшего дошкольного возраста

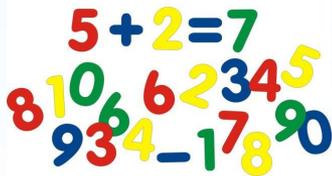
## Задачи:

- Развивать физическое здоровье детей (мышцы ног, координацию движений, глазомер, меткость).
- Целенаправленно развивать моторику;
- Приучать ощущать себя в пространстве, ориентироваться в нём;
- Создавать условия для проявления максимума самостоятельности, инициативы, волевых усилий;
- Упражнять детей в счёте до 10.

# Способ изготовления интерактивная игра «Неоклассики»

Для изготовления интерактивной игры были использованы следующие материалы:

- ламинированные карточки формата А4 со схематичным изображением стоп и кистей рук в различных положениях;
- ламинированные карточки для фиксирования личных результатов с прищепками;
- ламинированные наборы карточек «Цифры» и «Буквы» (размер 10см\*10см);
- набор карточек «Упражнения гимнастики мозга»;
- набивной мешочек для метания - «Бита»;
- липкая лента для фиксации карточек игрового поля.



# Описание игры

1. На полу раскладывается игровое поле, карточками с цифрами от 1 до 11 обозначаются «Классы».
2. С помощью считалки или жребия игроки определяют очередность.
3. Что делает игрок:
  - Бросает биты в первый класс. Если он попал в отделение с цифрой 1 (т. е. в первый класс) и бита не задела ни одной линии, то можно продолжать.
  - ✓ *Бросок биты в классы с 5 по 11 может выполняться из 4 класса).*
  - Игрок впрыгивает в **первый класс**, располагая ступни и ладони, соответственно предложенным изображениям, стараясь правильно расположить ноги и руки. Если совершил ошибку – то придется передать ход другому игроку. Если нет – можно продолжать дальше.

- Далее нужно продолжить перепрыгивать по «классам» с заданиями для ступней и ладоней. Главное – правильно располагать ступни ног и ладони. Вот и пройден первый класс.
- Если была допущена ошибка – то игрок выполняет «Работу над ошибками»:
  - ✓ *Игрок вытаскивает карточку с заданием из колоды карточек «Гимнастики мозга».*
  - ✓ *Все игроки выполняют выпавшее задание.*
  - ✓ *Карточку возвращают в колоду, кладя её под низ.*
    - *Ход переходит к следующему игроку.*
    - *Игрок, допустивший ошибку, вновь начинает игру с того класса, где он ошибся.*
  - ✓ *Для фиксирования результата игрок прикрепляет прищепку на своей карточке.*
    - *Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не пройдет все «классы»*