

Методические рекомендации по применению напольной игры

«STOP & GO»

Учитель-дефектолог
Брагина Анастасия Андреевна
МАДОУ – детский сад
комбинированного вида № 115

Цель: активизация процессов торможения и возбуждения.

Задачи:

- Развивать слуховое внимание;
- Активизировать зрительное восприятие;
- Развивать координацию движений, реакцию;
- Развивать пространственные представления;
- Развивать представления о цвете и геометрических фигурах;
- Регуляция психических процессов.

Формы организации: непосредственно образовательная деятельность, совместная деятельность, индивидуальная работа.

Трансформируемость – возможность изменений предметно-пространственной среды в зависимости от образовательной ситуации, в том числе от меняющихся возможностей детей (комплект сменных покрытий); использование как демонстрационного материала, с группой детей, в паре и индивидуально.

Полифункциональность – возможность разнообразного использования, не обладает жестко закрепленным способом употребления (можно усложнять).

Доступность – оптимальные размеры, доступ к материалам пособия.

Вариативность – материалы пособия стимулируют разнообразную детскую активность.

Безопасность – материалы пособия ламинированы, надежны, поддаются обработке.

Материал ко всем играм: плейлист с музыкой stop&go.

Варианты проведения игры:

I. Круг из кругов.

Цель: активизация психических процессов, развитие представлений о цвете и геометрических фигурах, воспитывать самоконтроль.

*Обращается внимание на положение стоп и тела в пространстве.

1 вариант.

Оборудование: черно-белые круги или круги с цветными линиями.

Ход игры: пока звучит музыка ребенок совершает движение по кругу (идет / прыгает) по специальным полям, так чтобы линия была между ног (тем

самым ребенок совершает движения относительно правой, левой сторон и по диагоналям). Когда музыка останавливается – ребенок останавливается. После возобновления музыки – ребенок продолжает движение и т.д.

2 вариант.

Оборудование: круги с цветными линиями, цветной кубик.

Ход игры: ребенок совершает движение по кругу (как в 1 варианте) держа в руках цветной кубик. Когда музыка останавливается ребенок должен найти на кубике цвет, на котором он остановился (назвать – по возможности). После – с музыкой продолжает движение.

3 вариант.

Оборудование: круги с цветными линиями, корзина с геометрическими фигурами.

Ход игры: тот же (1 вариант). Когда музыка останавливается ребенок должен выбрать любую геометрическую фигуру того же цвета, что и линия, на которой он остановился, кладет с внутренней стороны круга (чтобы не мешать дальнейшему движению). После – с музыкой продолжает движение.

4 вариант.

Оборудование: круги с цветными линиями, корзина с геометрическими фигурами, кубик с геометрическими фигурами.

Ход игры: тот же (1 вариант). Перед началом движения ребенок бросает кубик – называет выпавшую геометрическую фигуру. Совершает движение по кругу пока играет музыка. Когда музыка останавливается ребенок должен выбрать ту геометрическую фигуру, которая была на кубике, того же цвета, что и линия, на которой он остановился (кладет с внешней стороны круга). Снова бросает кубик. После – с музыкой продолжает движение.

II. Геометрические фигуры.

Цель: развитие представлений о цвете, развитие способности различать и называть геометрические фигуры.

1 вариант.

Оборудование: карточки с геометрическими фигурами, цветной кубик.

Ход игры: пока звучит музыка ребенок совершает движение по кругу (идет / прыгает) по специальным полям-карточкам с геометрическими фигурами. В руках держит цветной кубик. Когда музыка останавливается ребенок должен найти на кубике цвет, на котором он остановился (назвать – по возможности). После – с музыкой продолжает движение.

2 вариант.

Оборудование: карточки с геометрическими фигурами, кубик с геометрическими фигурами.

Ход игры: ребенок совершает движение по кругу (как в 1 варианте) держа в руках кубик с геометрическими фигурами. Когда музыка останавливается ребенок должен найти на кубике ту фигуру, на которой он

остановился (назвать – по возможности). После – с музыкой продолжает движение.

3 вариант.

Оборудование: карточки с геометрическими фигурами, цветной кубик.

Ход игры: поля-карточки с геометрическими фигурами выкладываются по сетке 4x4 (см. пример). Ребенок бросает цветной кубик, выбирая цвет. Когда музыка звучит, ребенок продвигается по полю снизу вверх, по дорожке того цвета, что выпал на кубике. Когда музыка останавливается – ребенок останавливается. После возобновления музыки – ребенок продолжает движение и т.д.

*Игра повторяется с каждым предложенным цветом.

Пример:

кр	син	желт	зел
кр	желт	син	зел
кр	зел	желт	син
зел	кр	син	желт

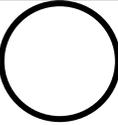
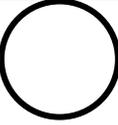
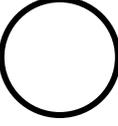
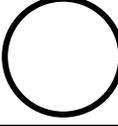
4 вариант.

Оборудование: карточки с геометрическими фигурами, кубик с геометрическими фигурами.

Ход игры: как в 3 варианте. Ребенок бросает кубик. Когда музыка звучит, ребенок продвигается по полю снизу вверх, по дорожке из той геометрической фигуры, которая выпала на кубике. Когда музыка останавливается – ребенок останавливается. После возобновления музыки – ребенок продолжает движение и т.д.

*Игра повторяется с каждой геометрической фигурой.

Пример:

5 вариант.

Оборудование: карточки с геометрическими фигурами, кубик с геометрическими фигурами.

Ход игры: поля-карточки с геометрическими фигурами выкладываются по кругу. Перед началом движения ребенок бросает кубик – называет выпавшую геометрическую фигуру. Совершает движение по кругу пока играет музыка. Когда музыка останавливается ребенок должен найти карточку с такой же геометрической фигурой по ходу движения и встать на нее. После возобновления музыки – ребенок продолжает движение и т.д.

*Дополнительный вариант – тоже самое с ориентировкой на цвет. Используется цветной кубик.

III. Стрелки.

Цель: развитие ориентировки в пространстве, развитие умения ориентироваться по схеме и указанному направлению движения, закрепление представления о стрелке (обозначение направления движения).

1 вариант.

Оборудование: одинарные стрелки, ортоковрики / карточки без рисунков.

Ход игры: на полу выкладывается прямая дорожка, рядом с каждой карточкой / ковриком кладется 1 стрелка (с разными направлениями – право, лево, прямо, диагональные). Пока звучит музыка ребенок совершает движение по дорожке, ориентируясь на положение стрелок, поворачивается в заданную сторону. Когда музыка останавливается – ребенок останавливается. После возобновления музыки – ребенок продолжает движение и т.д.

2 вариант.

Оборудование: двойные стрелки.

Ход игры: карточки со стрелками раскладываются по кругу. Пока звучит музыка ребенок совершает движение по кругу (идет / прыгает), ориентируясь на положение стрелок, поворачивается в заданную сторону. Когда музыка останавливается – ребенок останавливается. После возобновления музыки – ребенок продолжает движение и т.д.

3 вариант.

Оборудование: двойные стрелки.

Ход игры: на полу выкладывается прямая дорожка. Пока звучит музыка ребенок совершает движение по дорожке, ориентируясь на положение стрелок, поворачивается в заданную сторону. Когда музыка останавливается – ребенок останавливается. После возобновления музыки – ребенок продолжает движение и т.д.