

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА НИЖНЕВАРТОВСКА
ДЕТСКИЙ САД №41 «РОСИНКА»**

ПРИНЯТА

Советом педагогов

протокол от 31 августа 2022 г. № 1

УТВЕРЖДЕНА

Заведующий _____ Р.А.Ротова

от 31 августа 2022 г.

**Инновационная программа
«Юный альпинист»
(для детей старшего дошкольного возраста)**

г. Нижневартовск

СОДЕРЖАНИЕ

1. Целевой раздел.
 - 1.1 Пояснительная записка.
 - 1.1.1. Цель программы «Вершина»
 - 1.1.2. Принципы и подходы:
 - 1.1.3. Значимые для реализации программы характеристики:
 - 1.1.4. Характеристики особенностей развития детей:
 - 1.2. Планируемые результаты освоения программы.
 - 1.3 Система оценки результатов освоения программы.
2. Требования техники безопасности перед началом непосредственно-образовательной деятельности
3. Правила техники безопасности при проведении непосредственно-образовательной деятельности на скалодроме (альпийской стенке)
4. Требования техники безопасности при возникновении аварийных ситуаций в процессе непрерывной образовательной деятельности на скалодроме.
5. Требования техники безопасности после проведения непрерывной образовательной деятельности на скалодроме.
6. Инструкция по обслуживанию скалодрома.
7. Методические рекомендации по обучению детей старшего дошкольного возраста элементам скалолазания с использованием «Альпийской стенки».
8. Основные принципы развития силы юного скалолаза.
9. Основы тренировочного процесса (основы тренировки).
- 10. Литература.**
- Приложение**
 - 1 Приложение**
 - 2 Приложение**
 - 3**

Пояснительная записка.

В дошкольном образовательном учреждении уделяется особое внимание физическому воспитанию. Занятия по физкультуре развивают у детей навыки ходьбы, бега, прыжков, лазания, а также учат работать в команде. Это помогает ребенку расти сильным и здоровым! К 5-7-летнему возрасту у детей появляется цикличность в движениях лазания, уточняется направление и амплитуда движений рук и ног, что дает возможность при наличии необходимого оборудования ввести в образовательный процесс дошкольного учреждения непосредственно-образовательную деятельность по обучению детей элементам скалолазания. Скалолазание по праву считается одним из интереснейших видов спорта, гармонично сочетающим физические, психологические и интеллектуальные нагрузки.

Программа определяет содержание и организацию образовательной деятельности, обеспечивает развитие личности детей дошкольного возраста в различных видах деятельности с учетом возрастных, индивидуальных психологических и физиологических особенностей.

Актуальность программы: В настоящее время, под влиянием многочисленных факторов социально-экономического характера, в том числе и недостаточной физической активности здоровье детей ухудшается. Благополучие детей неразрывно связано с созданием необходимых условий для их воспитания, обучения и духовного развития. Одним из таких условий может быть занятие физической культурой, которое имеет воспитательное, обучающее, оздоровительное и общекультурное значение.

Скалолазание – уникальный вид спорта, сочетающий в себе физические нагрузки и развитие логического мышления. Также скалолазание развивает личностные качества воспитанников, учит настойчивости, целеустремленности, собранности, взаимопониманию. Между тем, скалолазание получило признание не только как соревновательный вид спорта, но также возросла его общественная роль, в связи с его включением в школьную программу во многих странах, а также в специальные

программы, которые разрабатываются для людей с ограниченными возможностями.

Интерактивный скалодром – комплекс, который объединяет в себе инновационные технологии, образовательные задачи и физическую активность. Предлагаемая система позволяет создать условия не только для развития физических навыков, но и важнейших психических процессов (мышление, воображение, внимание, память).

Интерактивный скалодром соответствует ФГОС и учитывает специфику и нормативы дошкольного возраста. Представленные игры и режимы направлены на развитие элементарных математических навыков, знакомство с окружающим миром, тренировку выносливости.

Цель программы

Цель: планомерное совершенствование всех навыков необходимых для успешного лазания: развитие силы, техники, выносливости, хорошей координации, логического мышления, ориентировки в пространстве.

Задачи:

- Сформировать устойчивый интерес к занятиям спортом;
- Развивать все группы мышц и широкий спектр двигательных умений;
- Создать мотивацию;
- Потренировать выносливость и ловкость;
- Сформировать математические и логические навыки;
- Развивать внимание и память.

Возрастные особенности детей 5-6 лет

Для детей лазание - один из способов познания. Их желание видеть окружающий их мир с высоты естественно! Лазание у ребенка в крови:

у него всегда присутствует желание лазать по деревьям, заборам. По мере развития ребенка совершенствуются двигательные навыки, в том числе лазание. В старшем дошкольном возрасте дети достаточно хорошо владеют сложными видами движений и способами их выполнения. У старших дошкольников интенсивно развивается опорно-двигательный аппарат, повышаются адаптационные возможности сердечно-сосудистой и дыхательной систем к физическим нагрузкам. Во время лазания у детей задействованы все группы мышц. Дети могут упражняться в лазании по гимнастической стенке с высотой до 2,5 м с изменением темпа; перелезать с одного пролета на другой.

Возрастные особенности детей 6-7 лет

Ребята могут практически свободно передвигаться по гимнастической стенке и выполнять задания разного уровня сложности.

Примеры упражнений

Возрастная группа	Упражнения
Старшая группа (5-6 лет)	Лазание на высоту 2,5 метра с изменением темпа(с ускорением и замедлением)
	Лазание по гимнастической стенке ритмично на высоту 2,5м попеременным шагом
Подготовительная группа (6-7 лет)	Лазание по гимнастической стенке ритмично на высоту 2,5м приставным шагом
	Лазание вверх-вниз «змейкой» (например, собирая предметы)
	Лазание по диагонали снизу-вверх и сверху-вниз

	Лазание вправо, влево на одном уровне (сначала переставить правую руку, потом правую ногу, затем левую руку и левую ногу)
	Лазание приставным шагом влево, поднимаясь на рейку выше, передвигаться таким же образом вправо и т.д., усложнить упражнение можно за счет увеличения высоты рейки.
	Передвижение приставным шагом в сторону и вверх с касанием ладошкой вершины (можно использовать зрительный ориентир)
	Передвижение на средней высоте (до 1 метра) приставным шагом, держась только одной рукой («раненая рука»)
	Передвижение приставным шагом на средней высоте с перенесением различных предметов.
	Движение вверх, спуск по диагонали
	Передвижение по диагонали, спуск вниз.

Правила техники безопасности на интерактивном скалодроме

Скалодром – это искусственное сооружение для скалолазания. Комплекс состоит из специализированных щитов с зацепами для лазания, и имеет различные виды конструкций.

Интерактивный скалодром является безопасным снарядом для спорта, так как он соответствует правилам техники безопасности и необходимым требованиям. Комплекс оснащен гимнастическим матом.

1. Ежедневно проверяйте крепление скалодрома к стене и прочность

каждого зацепа. В случае, если крепление ослаблено, необходимо самостоятельно произвести фиксацию скалодрома и зацепов.

2. У подножия скалодрома обязательно должен быть гимнастический мат, надувной матрас или другое средство, которое сможет смягчить падение.

3. Обязательно страхуйте ребенка во время занятий на скалодроме. Старайтесь находиться позади него. Находиться внизу (под ребенком) запрещено.

4. Запрещается находиться друг под другом во время лазания (несколько детей на одном маршруте).

5. Перед занятием на скалодроме необходимо снять украшения, убрать длинные волосы, крепко завязать шнурки.

6. Перед стартом необходимо убедиться, что в карманах у ребенка нет посторонних предметов, которые могут нанести вред.

7. При использовании большого скалодрома рекомендуем воспользоваться страховочной системой.

8. Запрещается спрыгивание со скалодрома с любой высоты.

Методические рекомендации по обучению детей старшего дошкольного возраста элементам скалолазания с использованием интерактивного скалодрома.

На основе изучения и детального анализа методической литературы по обучению детей лазанию, скалолазанию можно выделить три этапа работы в целом:

Предварительная работа:

- Общая физическая подготовка – начинается с младшего дошкольного возраста и осуществляется в процессе физкультурной непосредственно-образовательной деятельности в детском саду, тем самым подготавливая опорно-двигательный аппарат детей к последующей непосредственно-образовательной деятельности на скалодроме;

Ознакомительный этап:

- Знакомство со скалодромом;
- Проведение инструктажа по соблюдению технике безопасности при проведении непосредственно-образовательной деятельности на скалодроме;

Правила для детей.

1. Без страховки воспитателя дети не должны залезать на скалодром (альпийскую стенку) и не заходить на страховочных матах.
2. Перед выполнением упражнения или задания на скалодроме детям необходимо прослушать инструкцию воспитателя, «пройти маршрут глазами», задать интересующие их вопросы.
3. На скалодроме может находиться только один ребенок.
4. Захваты рукой должны выполняться так, чтобы он был выполнен крепко и держаться ребенку было удобно. Зацеп не перехватывать.
5. Место для ног должно выбираться внимательно, ногой «нажимать» на выступ как можно сильнее.

ЛИТЕРАТУРА

1. Буцинская П.П. и др. Общеразвивающие упражнения в детском саду: Кн. для воспитателя дет. сада / П.П. Буцинская, В.И. Васюкова, Г.П. Лескова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Просвещение, 1990. – 175 с.: ил.
2. Кенеман А. В., Хухлаева Д.В. Теория и методика физического воспитания детей дошкольного возраста. Учеб. пособие для студентов пед. ин- тов по спец. «Дошкольная педагогика и психология». Изд. 2-е испр. и доп. – М.: «Просвещение», 1978 – 272 с.
3. Пичугина И.И. Интерактивный скалодром: методическое пособие. Челябинск. 2019.

ОПИСАНИЕ ИГР

ИГРА «Собери урожай»

Цель - Развить у детей математические представления, закрепить знания о цвете и форме.

Описание игры.

На стене изображены деревья. За ограниченное количество времени нужно собрать как можно больше яблок соответствии с заданием. На лёгком уровне нужно собрать яблоки с определенным числом. Пример: «Собери яблоки с числом 3». Для этого нужно коснуться рукой или ногой яблока, где написана цифра 3. На среднем уровне нужно выбрать яблоко, где получается определенное число. На сложном уровне к числу добавляется цвет: Собери красные яблоки с числом 8». На супер сложном уровне дается два цвета и два числа: «Собери яблоки желтого цвета с числом 5, и зеленого с числом 7». При касании подходящего яблока, игроку начисляются баллы.

Примерная образовательная деятельность

Каждое занятие можно начинать с физкультурной минутки.

1. Дети становятся в шеренгу, педагог кладет канат. Задача каждого ребенка пройти и сохранить равновесие.
2. Прыжки через канат на двух ногах.
3. Подвижная игра «Брось мячик». Педагог раскладывает перед детьми корзинки. На каждой корзинке есть цифра. Ребятам нужно прослушать пример и кинуть мячик в ту корзинку, на которой обозначена полученная сумма. Если ребенок попал, он получает балл. Если не попал или посчитал неправильно, пробует еще раз. После умственной и физической зарядки можно предложить детям поиграть в садовника и собрать урожай яблок. Играть можно в одиночестве или командой. Игра рассчитана на три возраста и имеет 3 уровня сложности.

Пример заданий:

«Собери яблоки, где сумма равна 6»

«Собери яблоки красного цвета, где сумма равна 3, а зеленого цвета, где сумма равна 8».

ИГРА «СПАСИ ГОРОД»

Цель – развить у детей физическую активность, ловкость, координацию движений, укрепить разные группы мышц.

Описание игры.

На стене появляется изображение одной или несколько башен. За максимально короткое время ребёнку нужно подняться на вершину башни и позвонить в колокол, чтобы предупредить жителей города об опасности.

Одновременно этот режим могут проходить до 6 человек. Игра имеет 3 уровня сложности. Чтобы спасти город, нужно залезть по зацепам вверх до изображения колокола и хлопнуть по нему.

Примерная образовательная деятельность

- Ребята, сегодня мы вспомним, какие профессии бывают? (Дети называют)

- А есть ли такие профессии, которые спасают жизни?

Людей, которые тушат пожары настоящих смелых борцов с огнем, называют «пожарные». Есть такой номер – 01 (для стационарных телефонов) и 101 (для мобильных). Их нужно знать! Если случился пожар, звони 01 или 101!

Тогда пожарные узнают, что нужна их помощь и приедут.

- Как вы думаете, какими качествами должен обладать пожарный? (Дети отвечают)

- А вы готовы сегодня побыть в роли пожарного, проявить силу и отвагу? Тогда предлагаю разбиться на команды, и как можно скорее оповестить жителей города об опасности. Для этого вам необходимо забраться на каланчу. Это – наблюдательная башня при пожарной части.

ИГРА «В ГОСТЯХ У ЭЛЬФОВ»

Цель- Развить у детей ловкость, координацию движений, укрепить разные группы мышц. Научиться математическому счёту по порядку, и в обратном порядке.

Описание игры

Задача ребенка постучать в каждую дверь по порядку. На более сложных уровнях порядок цифр нужно запомнить, а затем выбрать двери в нужной последовательности.

Игра рассчитана на детей от 3 до 12 лет. Индивидуальный формат. На лёгком и среднем уровне нужно зайти в гости к эльфам в порядке чисел (1, 2, 3..). Нужно следовать по порядку от цифры один, и касаться каждой двери по очереди. На сложном уровне нужно выбирать числа в обратном порядке. На очень сложном уровне нужно запомнить порядок чисел, и постучать в том же порядке. При касании двери с правильной цифрой вас встретят доброжелательные эльфы. Если вы ошибётесь, дверь откроет рассерженный эльф. Игра помогает засечь общее количество времени в игре.

Примерная образовательная деятельность

В этом режиме ребёнок идёт в гости к эльфам. Задача не только зайти в гости, а сделать это в определённом порядке, чтобы никто не обиделся. Если ребёнок ошибётся, эльф рассердится. Перед игрой можно потренировать воображение и составить рассказ про эльфов и их сказочную страну.

ИГРА «ПОКОРИ КОСМОС»

Цель - Развить у детей ловкость, координацию движений, укрепить разные группы мышц, потренировать зрительное внимание.

Описание игры

Появляется изображение космоса. Среди звёзд, астероидов и планет

нужно двигаться к заданной цели. Для этого необходимо внимательно следить за траекторией ракеты. Планету, которую облетает ракета, нужно задеть рукой или ногой. Так же в игре будет использоваться подсказка - светящаяся ладошка. Она помогает не сбиться с маршрута, и коснуться правильной планеты. Игра идёт на общее время, в секундах.

Примерная образовательная деятельность

- Добрый день, ребята! Готовы к сегодняшнему занятию? Отлично! Кто как добрался сегодня, может, кто-то на транспорте, а кто-то пришёл пешком? А на каком виде транспорта вы добрались? Какие ещё виды транспорта знаете?

- Знаете ли вы, что бывает ещё космический транспорт?

- Какой космический транспорт кроме ракеты вы знаете? Летающая тарелка нам подходит?

- Почему в космосе важно носить скафандры? (Там очень холодно, и нет кислорода).

- Вы готовы стать юными исследователями и отправиться в космос?

В игре ребёнок может почувствовать себя настоящим космонавтом и отправиться исследовать другие планеты.

ИГРА «НИНДЗЯ»

Цель - Развить у детей ловкость, координацию движений, укрепить разные группы мышц, потренировать зрительское внимание.

Иногда хочется почувствовать себя героем и спасти мир? Всё начинается с малого, например, в этой игре нужно спасти свои игрушки от воришек ниндзя. Режим рассчитан на одного-двух игроков. Можно использовать для сплочения команды или устроить соревнования.

Описание игры.

В нижней части экрана находится гора игрушек. Сверху спускаются ниндзя, которые хотят утащить игрушки. Задача игрока нажать на ниндзя раньше, чем он доберется до игрушек. Касаться ниндзя можно рукой или ногой. У игрока есть 5 жизней. Ниндзя стараются увернуться от нажатий. От сложности увеличивается количество ниндзя и их скорость. От роста меняется высота кучи игрушек. Чем больше высота игрушек, тем сложнее игроку их защищать. Играть можно как одному игроку, так и несколькими.

ИГРА «ДВЕ БАШНИ»

Цель - Развить у детей ловкость, координацию движений, укрепить разные группы мышц.

Описание игры

Играть можно как двоим, так и одному игроку против компьютера. Задача каждого защитить свою башню от снарядов и противника. Для того, чтобы отбить ядро, нужно успеть его коснуться, до того как оно попадёт в башню.

Примерная образовательная деятельность

Ребята могут почувствовать себя настоящими рыцарями, ведь им нужно защитить свою крепость. Вначале занятия поговорите о том, кто такие рыцари, какими личностными качествами они обладают.

Физкультурная подготовка

1. Равновесие – ходьба по доске. Для детей постарше – по наклонной доске.
2. Прыжки на двух ногах. Для детей постарше – прыжки попеременно на правой и левой ногах.

ИГРА «СОКРОВИЩА»

Цель - Развить у детей ловкость, координацию движений, укрепить разные группы мышц, потренировать зрительное внимание, сформировать элементарные математические представления.

Описание игры

На экране находятся закрытые таблички. Игроку нужно найти те, за которыми спрятан клад. Для этого нужно отрывать таблички и искать стрелки загаданного цвета (цветов). Когда стрелка нужного цвета найдена, нужно продолжать открывать таблички в указанном направлении, чтобы найти сокровища. Пример: «Найди предмет на поле». Для этого открывать клеточки и следуй за стрелками своего цвета». От настройки сложности меняется количество спрятанных сокровищ и сложность их нахождения. Игра рассчитана на одного и двух игроков.

Примерная образовательная деятельность

- Сегодня нас ждёт необычное спортивное занятие. Мы с вами отправимся на поиски сокровищ. Любой поиск клада всегда требует усилий и выносливости. Поэтому для начала мы с вами сделаем зарядку.

Упражнения для пальцев: «Дружба».

Дружат в нашей группе девочки и мальчики.

(Пальцы рук соединяются в замок»).

Мы с тобой подружим маленькие пальчики

(ритмичное касание одноименных пальцев обеих рук)

Раз, два, три, четыре, пять,

(поочередное касание одноимённых пальцев, начиная с мизинцев)

Начинай считать опять - раз, два, три, четыре, пять,

Мы закончили считать. (Руки вниз, встряхнуть кистями).

- Пальчики мы с вами подготовили. Они помогут нам найти клад. А чтобы пойти в поход, нужно ножки размять. (Дети ходят на носочках, затем на пяточках. Лёгкий бег).

- Мы с вами и готовы. Перед нами необычное игровое поле. За одной клеточкой спрятан сундук с сокровищами, а за другой ключик. Но чтобы найти сокровища как можно быстрее, нужно найти заданный цвет и следовать по стрелкам. Игра рассчитана на одного ребёнка. Можно организовать занятия по принципу эстафеты.

ИГРА «ПТИЧКИ»

Цель - Развить у детей ловкость, координацию движений, укрепить разные группы мышц, потренировать зрительное внимание, снять психоэмоциональное напряжение.

Игра подходит детям для снятия напряжения, излишней активности, двигательной расторможенности. Так же ребёнок учится концентрировать зрительное внимание.

Описание игры.

Слева и справа из-за края экрана появляются птички. Задача игрока нажать на птичку раньше, чем она доберётся до противоположного края. За каждую пойманную птичку добавляются баллы, если птичка улетела, то баллы снимаются. Вначале игры у игрока есть 10 баллов. Птички стараются увернуться от нажатий. От сложности увеличивается количество птичек и их скорость. От роста меняется высота полета птичек. Игра заканчивается, когда у игрока 0 баллов. Можно играть одному или несколько игрокам. Если хлопнуть по птичке синего цвета, то тогда все остальные персонажи заморозятся. Если поймать птичку с огнём, то она поймаёт всех, и прибавит за каждую баллы.

ИГРА «ПРЯТКИ В ДЖУНГЛЯХ»

Цель - Развить у детей ловкость, координацию движений, укрепить разные группы мышц, потренировать зрительное внимание, сформировать элементарные математические представления.

Описание игры.

На экране изображена полянка и кусты с табличками. На табличках изображены разноцветные геометрические фигуры. Над полянкой пролетает облако с подсказкой из какого куста с какой формой вылезет обезьянка. Когда облако улетит за край экрана, из указанного куста вылезет обезьяна на несколько секунд. Задача игрока нажать на обезьяну и заработать балл. Если обезьяна успеет спрятаться, то балл отнимется.

Пример: «Сыграй в прятки с обезьянкой. Следи за фигурой в облаке, из-за куста с такой же фигурой появится обезьяна. Дотронься до неё рукой или ногой». В зависимости от настроек подсказки будут указывать конкретную фигуру или количество углов фигуры. От сложности меняется скорость облаков и обезьян. От настройки роста меняется высота расположения кустов. Игра рассчитана на 1 до 3 игроков.

Примерная образовательная деятельность

Использование геометрических фигур зависит от возраста детей. Перед началом игры можно воспользоваться карточками Домана, а так же конструкторами с разной формой.

- Сегодня мы отправимся в джунгли. Нас ждёт увлекательное путешествие и игра с обезьянкой Джубой. Для того, чтобы справиться с заданиями, нам нужно вспомнить геометрические фигуры. Какие вы уже знаете? У каких фигур есть углы? У каких фигур углов нет?

Педагог раскладывает карточки с фигурами перед детьми. Ребята считают у какой фигуры сколько углов. Можно предложить детям составить разные аппликации из геометрических фигур.

- Нас с вами ждёт друг, который будет играть в прятки. Задача внимательно следить за заданием и выбирать вариант с подходящей геометрической фигурой.

ИГРА «ИНЖЕНЕР»

Цель - Развить у детей ловкость, координацию движений, укрепить разные группы мышц, потренировать зрительное внимание, сформировать элементарные математические представления.

Описание игры

На экране расположена электрическая схема и экраны с запчастями. В начале игры нужно нажать на клавишу с ладонью, чтобы пустить ток по схеме. В схеме отсутствуют некоторые соединения, и игрок должен их восстановить. Стрелочки указывают соединение, которое нуждается в ремонте в первую очередь. Игроку нужно нажать на экран с верной комбинацией фигур. Если деталь выбрана верно, то ток пройдёт дальше до следующего разорванного соединения. Пример: «На указанном стрелочками отрезке пропущены фигуры. Заполни пропуск той же формы и цвета. Если в одной детали есть красный треугольник, а во второй жёлтый квадрат, то на месте пропущенных фигур нужно оставить такие же. Значит, подойдёт деталь, где есть красный треугольник и жёлтый квадрат. От настройки роста зависит расположение экранов с запчастями. От сложности меняется количество соединений и сложность комбинаций.

Примерная образовательная деятельность

Используя специальную презентацию, дидактическое пособие, рассказать детям о том, что такое электричество, откуда оно берётся. Что такое электрический ток? Можно показать на занятии специальные обучающие мультики. Для закрепления полученных знаний можно использовать игру «Инженер». Игра хорошо подойдёт для развития логического мышления и зрительного внимания.

ИГРА «ЕДА»

Цель- Развить у детей ловкость, координацию движений, укрепить разные группы мышц, потренировать зрительное внимание, обогатить словарный запас по теме здоровая и вредная еда

Описание игры

Задача ребёнка выбрать продукты, указанные в инструкции 3-4 года:

- «Лови только фрукты»
- «Лови только овощи»
- «Лови из чего сварим суп?»
- «Лови из чего сварим компот?» - 4-5 лет
- «Поймай что-то съедобное» 5-7 лет
- «Вредная полезная еда»
- «Лови полезную еду»

Пример: «Помоги котяткам собрать овощи». Котятки будут скидывать продукты с полки. Задача ребёнка в том, чтобы котятки собирали в корзинку только овощи. Если будут падать ягоды или фрукты, нужно их отбивать, чтобы они не попали в корзинку. За каждый неправильный ответ снимается балл.

Примерная образовательная деятельность

Побеседуйте с детьми на тему правильного питания.

- Для того, чтобы расти здоровым и сильным необходимо не только заниматься спортом и спать. Очень важно правильно питаться. Когда человек употребляет полезные продукты и витамины, от не болеет. У него всегда хорошее настроение и здоровый цвет лица.

- Слышали ли вы когда-нибудь про витамины? Витамины – это полезные, необходимые для организма вещества, которые содержатся в продуктах. В каких продуктах содержатся витамины? Содержатся ли витамины в картошке фри или газированной воде?

- Витамины нужно кушать, чтобы зрение было хорошим, чтобы зубы были крепкими, чтобы мы никогда не болели. А ещё для того, чтобы мы росли здоровыми и счастливыми.

ИГРА «ПУТЕШЕСТВЕННИК»

Цель - Развить у детей ловкость, координацию движений, укрепить разные группы мышц, потренировать зрительное внимание, снять психоэмоциональное напряжение, познакомить детей с главными достопримечательностями со всего мира.

Описание игры

В альбоме нужно выбрать картинку с достопримечательностью. После того, как ребёнок её выбирает, появляется изображение точек. Нужно касаться каждой точки и следовать по маршруту.

Задание: «Выбери фотографию. Нажимай на точки, чтобы фотография ожила». В конце все линии оживут в памятник архитектуры. В игре есть подсказка. Светящаяся ладошка укажет, какую точку нужно нажать в первую очередь.

Примерная образовательная деятельность

- Ребята, сегодня мы с вами будем настоящими туристами. Мы побываем в самых интересных и знаменитых местах. А кто такой турист? Предлагаю вам сыграть в игру: каждый по очереди будет загадывать предмет, необходимый для туризма. Но не будет называть его, а только описывать. Задача других игроков угадать, что это за предмет.

Например: чтобы оставить на память хорошие картинки, нам необходим...(фотоаппарат). Без неё нельзя пойти в поход. Освежающая, прозрачная, утоляет жажду...(вода).

- Где бы вы хотели побывать? Какие известные исторические места вы уже знаете? Предлагаю совершить путешествие. Каким транспортом мы хотим добраться? Разминка перед игрой.

ИГРА «ШАХТЁР»

Цель - Развить у детей ловкость, координацию движений, укрепить разные группы мышц, потренировать зрительное внимание, наблюдательность.

Описание игры

Игра – квест. Задача ребёнка пронести сокровища через все испытания. Действия, которые надо будет совершить, будут отображаться подсказкой мысли в виде облачка. Предметы в подсказках нужно задеть рукой или

ногой.

Пример: «помоги шахтёру». Нажимай на то, что в его «мыслях». В самом начале игры нужно нажать на самого шахтера, чтобы он пошёл. Затем появится изображение ладошки в мыслях и на пути кружочек определённого цвета (зелёного). Нужно нажать на кружочек заданного цвета (зелёный), тогда ход игры продолжится. Если перед шахтёром водоём, а в мыслях краник, то нужно найти поломанные участки (светятся красным) и нажать на них. После этого нажать на изображение крана, чтобы полилась вода. Затем нажать на изображение лодки, и переплыть. Если у шахтёра в мыслях появляется камень, значит нужно нажать на него, чтобы он перенёс игрового персонажа.

Если перед вами есть дверь, и в мыслях отображается ключик, значит нужно найти изображение ключа на всём игровом поле, и коснуться его рукой или ногой. Так же в игре есть опасные ситуации. При приближении индейцев каменная колонна постепенно будет светиться жёлтым светом. Чтобы сохранить свои сокровища, нужно стукнуть по индейцу, чтобы он ушёл.

Примерная образовательная деятельность

- Сегодня нас ждёт настоящая головоломка. Чтобы донести сокровища через подземные лабиринты, нам нужно будет выполнять различные действия. Подсказки будут нарисованы в мыслях шахтёра. Иногда нужно будет убежать от привидений, и от жадных туземцев. Поэтому хорошая зарядка перед игрой вам необходима.

1. Руки на пояс, поворот туловища вправо, влево.
2. Равновесие – ходьба по прямой с перешагиванием через набивные мячи, расположенные на расстоянии одного шага, попеременно правой и левой ногой.
3. Прыжки на правой и левой ноге между предметами.

ИГРА «МАРШРУТ»

Цель - Развить у детей ловкость, координацию движений, укрепить разные группы мышц, потренировать зрительное внимание.

Описание игры

В процессе игры ребёнку нужно по очереди касаться каждой точки на маршруте. При нажатии на первую точку засекается время, когда игрок завершает маршрут, время останавливается и записывается рекорд. Педагог может сам создавать маршрут, давать названия и указывать уровень сложности. Для этого нужно нажать на зелёный плюсик.

Примерная образовательная деятельность

- Ребята, сегодня нас с вами ждёт серьёзное испытание. **Скалолазание** – это не только интересно, но и очень трудно. Сейчас мы будем тренировать нашу выносливость. Посмотрите, какой маршрут нужно будет пройти каждому (педагог выстраивает уровень сложности от подготовки ребёнка). Начиная от первой точки, которую нужно коснуться, мы переходим далее по маршруту. Маршруты могут быть разными по трудности, по допустимой высоте. Так же можно выкладывать маршрут в виде букв (А, М, П, К) и таким образом закреплять знание детей ещё о

буквах.

- Посмотрите какой маршрут у нас сегодня. Какую букву он вам напоминает? Правильно, М. А какое слово начинается с этой буквы и является важным в нашем скалолазании? Правильно, магnezия. А это что за буква? Какое слово начинается с этой буквы? Карабин.