

Игры, игровые упражнения, конструирование, рисование, математика с помощью веревки.

Из опыта работы Наталии Владимировны Смирновой,
воспитателя ДК 5 «Цветочная поляна» ГБОУ Школа № 2009,
в разновозрастной группе детей 4 – 5 лет летом 2021 года
(Под редакцией Л.М. Клариной)

Цикл 1. Игры и игровые упражнения на преодоление препятствий.

Оборудование: одна или две веревки длиной 1,5 - 2 м.

Игровая задача: преодолеть препятствие.

Выбор характера препятствия зависит от воображаемой ситуации, который выбирают или придумывают дети, предлагает взрослый, от сюжета игры.

Например:

- во время путешествия по лесу надо не наступить на змею;
- во время путешествия по Африке надо не попасть в пасть крокодилу;
- в игре в “Цирк” надо пройти по канату как канатоходец;
- нужно перепрыгнуть через волну в “море”;
- в игре в “разведчиков” надо пролезть под проводом;

• надо перепрыгнуть через препятствие (ручей, канаву, яму),, которое изображают с помощью двух веревок, расстояние между которым может увеличиваться (усложнение игровой задачи), или уменьшаться (упрощение игровой задачи).

Варианты игры

Вариант 1. Выбираются двое водящих, которые держат веревку и управляют ее положением и / или движением. Остальные дети по очереди преодолевают препятствие.

Препятствие может быть неподвижным (например, мостик, река, канат и т.д.) или движущимся (морская волна, змея)

[IMG_20210720_162223.jpg](#)

[IMG_20210720_162250.jpg](#)

В том случае, когда препятствие неподвижно, можно использовать веревку с колышками, водящие не нужны (см., например, игру “Вышла Мурка на охоту”)

Вариант 2. На земле выкладывается веревка и дети по очереди должны пройти по ней, стараясь не ставить ногу на землю.

Можно использовать две веревки и устроить состязания канатоходцев.

[IMG_20210730_161626.jpg](#)

Усложнение: можно изогнуть веревку произвольным образом, создав запутанную дорожку в виде лабиринта.

[IMG_20210730_162037.jpg](#)

[IMG_20210720_171023.jpg](#)

Вариант 3. На землю выкладывается две веревки параллельно друг другу. Это препятствие, которое дети преодолевают, перепрыгнув его. Игра усложняется с помощью увеличения расстояния между веревками.

[IMG_20210730_161745.jpg](#)

[IMG_20210730_163429.jpg](#)

Правила:

- Водящие меняются по договоренности.
- Дети проходят препятствие, двигаясь в одном направлении.
- Игровая задача должна быть выполнена “чисто”; о правилах “чистоты” выполнения задачи договариваются заранее.

• Если строится полоса препятствий, то за каждое пройденное без ошибок препятствие ребенок получает очки. Тот, кто прошел все препятствия и ни разу не ошибся, может быть награжден дополнительными очками и / или званием «Самый ловкий», «Самый смелый», «Самый внимательный» и т.д. *Другой вариант:* ребенок, не прошедший препятствие (задел, споткнулся, не удержал равновесие), выходит из игры до ее завершения.

Сложность игры, ее правила выбираются в зависимости от возраста детей и их подготовленности.

Что развивает игра: умение следовать правилам, ловкость, гибкость, координацию движений, выносливость.

Вариант 4. Игра "Вышла Мурка на охоту".

Оборудование: Веревка с колышками.

Выбирается кошка Мурка.

На высоте 40 см. от земли натянута веревка. Дети – **цыплята**, располагаются за веревкой, это их **курятник**.

Наседка произносит слова:

Цып, цып, мои цыплятки, выходите погулять,

Зеленую травку пощипать!

Цыплятки подлезают под веревку и двигаются по площадке (пьют водичку, клюют зернышки и т.д.).

Наседка громко произносит:

Вышла Мурка на охоту!

Ей поймать цыплят охота!

Убегайте! вот беда!

Куд-куда! Куд-куда!

Цыплята с появлением на площадке Мурки должны вернуться в свой курятник, подлезая под веревку.

Правила:

1. В игре с малышами роль наседки может выполнять взрослый.
2. Тот, кого поймала «кошка», выходит из игры.
3. Подлезая под веревку, нельзя ее задевать. Кто задел, выбывает из игры.
4. Подсчитывает количество пойманных цыплят в каждой игре.

Усложнение/Упрощение

Упрощение: веревку поднять повыше.

Усложнение: веревку опустить ниже.

Что развивает игра: внимание, ловкость, быстроту.

Вариант 5. Игра “Рыбак и рыбки”.

Оборудование: веревка длиной 1.5 - 2 м с привязанной на конце пластиковой игрушкой (для утяжеления) или скакалка.

Игровая задача: не попасться на «крючок» рыбака.

Выбирается ведущий. Он – “рыбак”, все остальные — “рыбки”.

Ведущий, в руках которого веревка с утяжелением на конце (или скакалка), встает в центре, а “рыбки” - вокруг него по кругу. Ведущий, держа один конец скакалки, раскручивает ее вокруг себя. Другой конец скакалки пролетает под ногами у “рыбок”. Задача “рыбок” - перепрыгнуть через скакалку так, чтобы она не задела их ножки. Если скакалка задевает, то “рыбка” считается пойманной и выбывает из игры. Победителем становится последняя “рыбка”, которую не выловили.

IMG_20210720_163105.jpg

Дополнительные правила:

1. Нельзя наступать на веревку\скакалку.
2. Нельзя отходить далеко от ведущего.

Усложнение\упрощение:

Можно играть и без проигравших и победителей. В этом случае та “рыбка”, которую “поймали” занимает место ведущего.

Можно предложить детям придумать название для рыбок.

Например: “Сегодня рыбак пришел на речку \ море, каких рыбок он там поймает?”. Дети вспоминают, какие рыбы живут в реках \ морях и озерах и выбирают названия. Например: “Я сегодня буду щукой, а я — сазаном и т.д.”.

Что развивает игра: умение играть в команде, соблюдать правила игры, ловкость, скорость реакции, закрепляет знания названий рыб.

Цикл 2. Игры и игровые упражнения на развитие моторики с помощью распутывания веревок.

Игра 1. «Путаница».

Оборудование: веревка длиной 3 - 5 м со связанными между собой концами - кольцо из веревки.

Игровая задача: спасатель пришел на помощь путешественникам в джунглях, которые запутались в длинных лианах.

Ход игры: С помощью длинной связанной концами веревки запутывается между собой группа детей. Веревка перекидывается через ручки, ножки детей, связывая их между собой. Ведущий должен освободить детей из плена.

Правила: нельзя тянуть веревки, толкаться и самостоятельно пытаться распутаться. Ведущий показывает, что нужно делать игроку, чтобы освободиться.

Усложнение: Ведущий дает устные команды игрокам, какие движения им совершать: «Подними левую руку, присядь, опусти голову, опусти правую руку, переступи через веревку...»

Что развивает игра: ловкость, координацию, ориентацию в пространстве, умение работать в команде, взаимопомощь, дружеские отношения.

Игра 2. «Узелки»

Оборудование: веревка длиной 1,5 - 2 м

Игровая задача: спасти из плена своих друзей.

Ход игры: одному или более детям запутываются ручки и\или ножки с помощью веревки. Веревка завязывается узелками и запутывается.

[IMG_20210720_162345.jpg](#)

Правила: нельзя тянуть веревки, толкаться и самостоятельно пытаться распутаться. Ведущий показывает, что и как нужно делать игроку, чтобы освободиться.

Усложнение: развязать узелки с завязанными глазами.

Что развивает игра: ловкость, координацию, ориентацию в пространстве, умение работать в команде, взаимопомощь, дружеские отношения.

[IMG_20210720_175206.jpg](#)

[IMG_20210720_174102.jpg](#)

Цикл 3: Игры и игровые упражнения на развитие моторики и координации движений.

Игра 1. «Мы с Тамарой ходим парой»

Игровая задача: превратиться в сказочных персонажей с тремя ногами.

Оборудование: я веревка длиной 1 - 1,5 м

Ход игры: Двум детям связываются две ножки вместе. В таком положении дети должны пройти заданное какое-то расстояние.

[IMG_20210720_173336.jpg](#)

[IMG_20210720_173502.jpg](#)

Можно играть командами на преодоление определенного участка пути. Выигрывает та команда, которая сумеет быстрее преодолеть расстояние; участникам которой удалось не споткнуться, не упасть, действовать дружно, помогая друг другу.

Усложнение: Для более старших можно увеличить количество детей до 3 - 4..

Что развивает игра: координацию, умение удерживать равновесие, согласовывать действия с напарником, дружелюбие, умение общаться, дружелюбно относиться друг к другу, договариваться..

Игра 2. «Прыжки со связанными ногами»

Игровая задача: Сбежать из плена туземцев на острове.

Оборудование: веревка длиной 1 - 1,5 м

Ход игры: ребенку связываются между собой ножки с помощью веревки. В таком положении ребенок должен преодолеть расстояние, прыгая, стараясь не упасть.

<https://drive.google.com/file/d/1c5omyh15OSINPxfPsVOpCnFoPANSTJ4b/view?usp=sharing>

Усложнение: можно играть командами — кто быстрее, добавив развязывание и завязывание узлов.

Что развивает игра: координация, ловкость, терпение.

Игра 3. Подвижная игра “Веровочка”

[IMG_20210820_103301.jpg](#)

Игровая задача: не дать веревочке упасть на землю

Необходимое оборудование: длинная веревка 6 – 10 м со связанными концами.

Ход игры: все играющие становятся в круг и берутся двумя руками за веревочку. Водящий перемещается внутри круга, стремясь осалить чью-то ладонь, пока она касается веревочки. Играющие могут одергивать ладони от веревочки или двигать их вдоль нее. Осаленный сменяет водящего.

***Секрет:** опытный и находчивый водящий старается не осаливать, а сделать так чтобы игроки отпустили веревочку (напугать, удивить их и т.д.) и она упала на землю. В этом случае он побеждает сразу всех игроков.*

Варианты игры: если в кругу слишком много ребят (играть в эту игру могут от 5 до 30 человек), то они держатся за веревку одной рукой, или выбирают сразу двух водящих.

Можно усложнять игру, включая в нее ходьбу по кругу или другие движения. При этом нельзя нарушать форму круга.

Что развивает игра: ловкость, реакцию, координацию.

Игра 4. «Мотальщики»

Игровая задача: например, помощи машинке добраться до гаража.

Оборудование: игрушка, которую можно сделать своими руками: привяжите один конец веревочки (1,5-2м) к игрушке (например, машинку), второй — к палочке.

Ход игры: два или несколько играющих берут в руки палочку и стараются как можно быстрее намотать на нее веревку. При этом палочку надо держать двумя руками. Побеждает тот, кто быстрее наматывает всю веревку на палочку и доберется до игрушки.

Варианты игры: для усложнения, можно наматывать веревочку с завязанными глазами, или держа руки за спиной.

Что развивает игра: мелкую моторику рук, терпение, следование правилам.

Цикл 4. Рисование и конструирование с помощью веревок.

1. “Придумай образ и нарисуй его веревкой”

Оборудование: веревка длиной 5 - 6 м, или несколько веревок.

Ход игры: С помощью длинной веревки или нескольких веревок выкладывается контур. Дети придумывают, фантазируют, на что это похоже. Например: дети с помощью веревки выкладывают контур динозавра; недостающие детали (плавники, зубы и т. д.) можно дорисовать мелками, выложить камешками, палочками, травинками и т. д.

[IMG_20210720_164742.jpg](#)

[IMG_20210720_165756.jpg](#)

Что развивает игра: фантазию, воображение, образное мышление, моторику.

Цикл 5: Математические игры и экспериментирование с помощью веревки.

1. “Рисуем” веревкой геометрические фигуры.

Вариант 1. С помощью веревки дети выкладывают простые геометрические фигуры (треугольник, квадрат, круг, прямоугольник и др.)

[IMG_20210720_163620.jpg](#)

Вариант 2. Усложнение: Создавать фигуры можно с помощью длинной веревки, связанной кольцом. Основа такой фигуры — дети, стоящие внутри веревки и натягивающие ее, создавая нужную форму

Пример. Три ребенка надевают на себя связанную кольцом веревку и растягивают ее, становясь как бы вершиной угла — получается треугольник (три угла, три стороны, три вершины).

[IMG_20210730_162422.jpg](#)

Четыре ребенка, делая то же самое, получают квадрат.

Можно поставить перед детьми проблемную задачу: как получить круг? Сколько нужно детей для этого?

2. Простые измерения (с помощью веревки).

Необходимое оборудование: Отрезок веревки 1 — 1,5 м.

Вариант 1: задание: отмерить от длинного куска веревки с помощью заданного отрезка (мерки) точно такие же отрезки веревки. Дать детям подумать как это сделать.

Вариант 2: с помощью веревки можно измерять длину, ширину, высоту разных предметов в группе или на улице и сравнивать между собой.

Например:

- измерить рост детей в группе и выяснить, кто самый высокий.
- измерить толщину деревьев на площадке и выяснить, какое дерево самое толстое.
- измерить и сравнить 3-5 разных предмета по величине (длина, высота или ширина), располагая их в определенной последовательности - в порядке убывания или возрастания величины. «Этот — высокий, этот ниже, этот — еще ниже, этот — самый низкий»

Что развивают эти упражнения: мышление, логику, умение сравнивать предметы контрастных и одинаковых размеров, учиться пользоваться методом наложения, использовать мерку, пользоваться словами, определяющими признак предмета (длина — длинный, длиннее, самый длинный).

Продолжение будет