

## Нестандартное этно-оборудование «Корны видны» («Вызвать на ковёр»)



Данное пособие адресовано инструкторам по физической культуре, педагогам и воспитателям дошкольных образовательных учреждений и будет полезен для физкультурной, образовательной деятельности с дошкольниками в возрасте от четырех до семи лет.

Цель: создание условий для ознакомления детей дошкольного возраста с элементами коми орнамента через организацию напольных игр с элементами этнокультуры и спорта с использованием нестандартного оборудования.

Этно-оборудование «Корны видны» можно применять в процессе совместной, самостоятельной деятельности с детьми и индивидуально. Игровое пособие помогает продуктивно организовать групповую, подгрупповую работу, разные виды игр, т.к. сам коврик вариативный, трансформируемый, доступный, безопасный, отвечает всем требованиям развивающей предметно-пространственной среды. Дошкольники самостоятельно могут выбирать место на полу для организации, выбранной ими игры. Также, с этим игровым полем, старшие дошкольники могут самостоятельно придумывать свои варианты напольной игры.

На начальном этапе дети знакомятся с коми орнаментами.

### **Игра «Бросай! Играй! Называй!»**

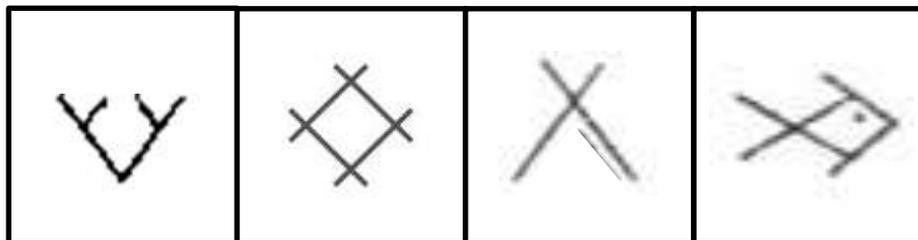
**Ход игры:** ребенок бросает кубик, называет коми орнамент, выпавший на грани кубика и после этого находит орнамент на игровом поле и прыгает на него.

### **Игра «Повтори путь» (4-7 лет)**

**Цель:** формировать умение выполнять задания по схеме (предложенному схематическому изображению), содействовать развитию ориентировки в пространстве плоскости, двигательного творчества, координации движений, мышления, внимания.

**Ход игры:** на полу лежит игровое поле, впереди него, на доске висит карта - маршрут с изображением заданного движения. Задача детей правильно сориентироваться по предложенной схеме и пройти путь, выполняя прыжки на двух или одной ноге. Задание можно проводить в виде соревнования. Также оно может быть частью какой-либо эстафеты. Схемы передвижения может составлять не только педагог, но и сами дети.

Вариант схемы для детей средней и старшей групп.



### **Игра «Разноцветное путешествие» (5-7 лет)**

**Оборудование:** игровое поле, какая-либо игрушка.

**Цель:** формировать (закреплять) навык ориентировки на плоскости, содействовать развитию воображения

**Ход игры:** на заданную педагогом клетку, ставится игрушка, которая отправляется в путешествие. Взрослый задает направление перемещения игрушки командами: «Одна клетка вверх, две вправо, стоп! Где оказался твой герой?». Ребенок смотрит, на каком орнаменте остановилась его игрушка и в соответствии с орнаментом придумывает место нахождения его героя. (Например, клетка с орнаментом «рыба», может обозначать, что герой прибыл на море, «кочка с ягодами» - на лесной полянке, и т.д.). Как вариант, ребенок может сам передвигаться по заданному полю.

### **Игра «Метко в цель» (4 -7 лет)**

**Цель:** содействовать развитию глазомера, ловкости, точности в метании предметов в заданную цель.

**Оборудование:** игровое поле, набивные мешочки с песком, линия - ориентир, таблица с баллами, магнитная доска.

**Ход игры:** на полу лежит игровое поле. Дети по очереди метают мешочки с песком различными способами (из-за плеча, снизу-вверх и др.) правой и левой рукой на заданную педагогом клетку.

**Вариант 1 (для детей старших и подготовительных групп).** Педагог дает задание метать мешочки на все орнаменты, кроме любых двух, на определённый орнамент в заданную часть поля. После того, как дети выполняют упражнение, подсчитывается количество баллов, т.е. мешочков, упавших не на запрещенные квадраты и не за пределы поля и т.д.

**Вариант 2 (для детей подготовительной группы).** Каждому орнаменту соответствует определенное количество баллов. Дети метают мешочки, стараясь попасть в квадрат, которому соответствует наибольшее количество баллов. Игру можно проводить в виде эстафеты между двумя, тремя командами. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

### **Игра «Займи место» (4-7 лет)**

**Цель:** содействовать закреплению ориентировки в пространстве плоскости, развивать быстроту реакции; формировать навык точно ориентироваться по схеме (предложенному схематическому изображению), правильно выполнять задания.

**Оборудование:** игровое поле, схематические карточки к игре «Займи место».

**Ход игры:** Дети получают соответствующие карточки, согласно которым они должны быстро и правильно занять своё место на полотне, т.е. встать на определенный квадрат - орнамент. Задание можно проводить в игровой форме, а также в виде эстафеты между 2, 3 командами.