«Маркер один – возможностей много!»

Номинация:
«Маркеры игрового пространства в центрах активности»

Тизенгаузен Ольга Ильгизовна,
воспитатель
Сержпинская Ирина Сергеевна,
воспитатель
ЧДОУ «Детский сад «Колокольчик»

город Ярославль, 2022

Авторские маркеры игрового пространства и игры обладают рядом достоинств и отвечают современным требованиям:

- Легко трансформируются (убираются и вновь создаются).
- Многофункциональны и вариативны.
- Развивают детскую фантазию и воображение.
- Активизируют двигательную активность.
- Рассчитаны на все возрастные группы.
- Отвечают гигиеническим требованиям (легко моются, безопасны).
- Имеют эстетичный вид.
- Занимают мало места.
- Выполнены из доступного материала (изолента).

«МАРКЕР ОДИН – ВОЗМОЖНОСТЕЙ МНОГО!»

Настольные маркеры «Лабиринты»

(изолента, рабочая поверхность стола)

Маркер
«Симметричный лабиринт»

(варианты использования)

«Дойди до центра» *(3+)*

Симметричное рисование двумя руками одновременно или предметами (массажными мячиками, машинками и т.д.)

«Пройди по дорожке» *(3+)*

Играть могут два игрока. Каждый прокатывает предмет (машинку, мячик, шарик, игрушку) самостоятельно на скорость. Побеждает тот, кто быстрее дойдет по дорожке до центра.

«Кто быстрее» *(4+)*

Играть могут два игрока. По очереди играющие бросают кубик с числовыми значениями и ходят столько раз, сколько выпало значений на кубике. Наступать можно только на углы лабиринта. В качестве фишек используются мелкие игрушки. Побеждает то, кто быстрее доберется до центра.

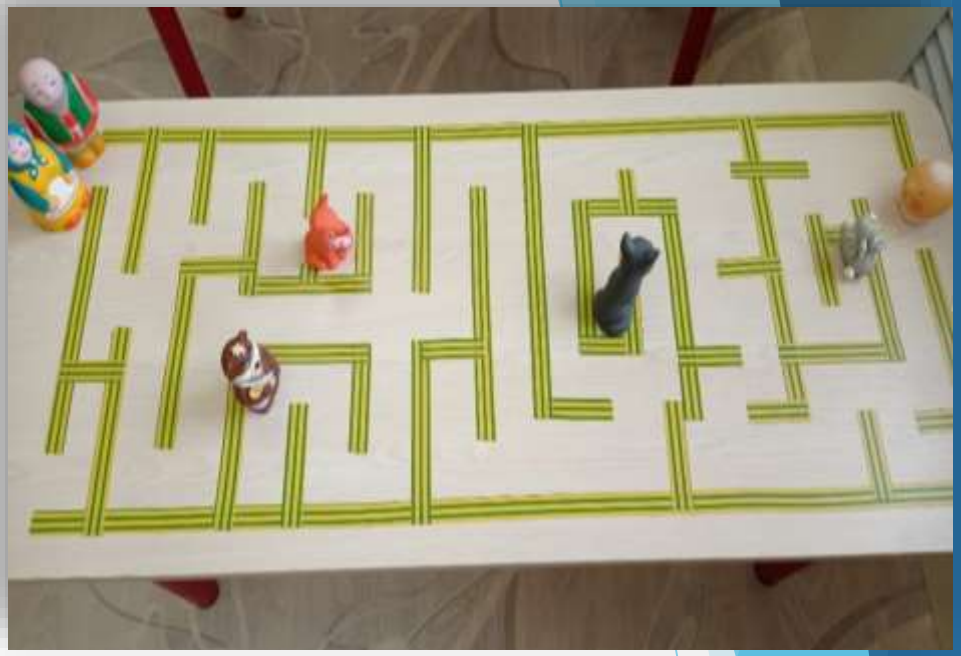
Маркер «Лабиринт препятствий»

(варианты использования)

«Помоги колобку» *(3+)*

Участнику надо помочь колобку вернуться к дедушке с бабушкой, пройдя весь лабиринт и обойдя препятствия в виде диких зверей.

Примечание: используя этот лабиринт, можно рассказывать и пересказывать разные сказки.



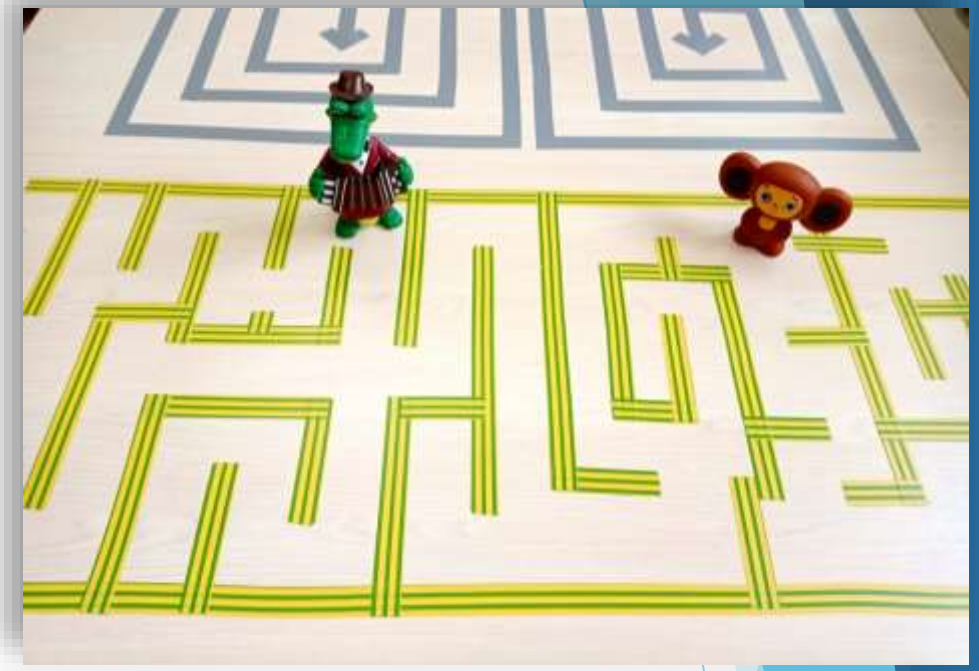
«Настольный футбол» *(3+)*

Участнику необходимо прокатить пальчиками мячик по лабиринту и закатить его в ворота.

Примечание: играть можно вдвоем, по очереди выполняя задание.

«В гости к другу» *(3+)*

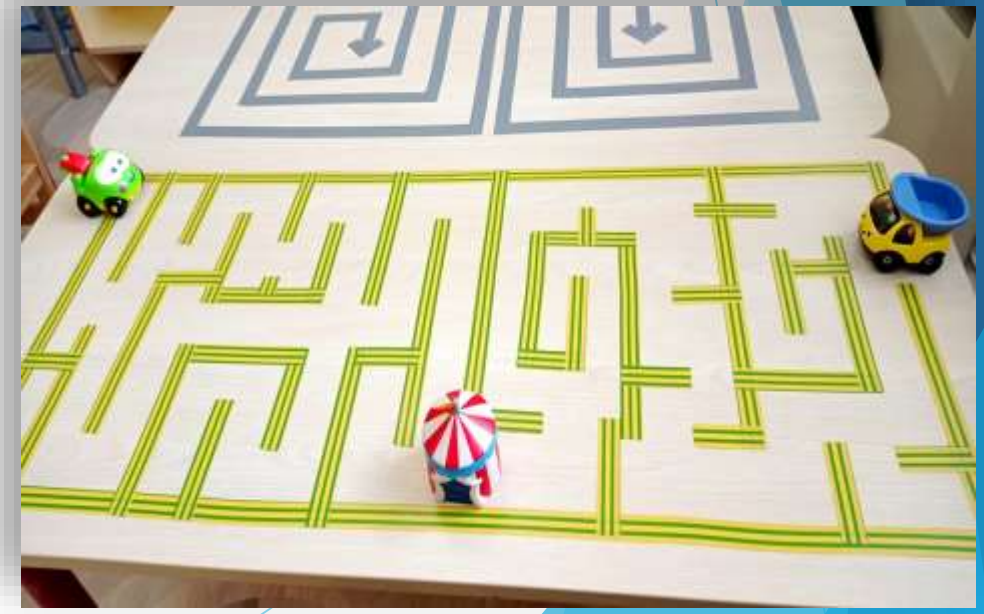
Два сказочных героя находятся у противоположных выходов из лабиринта. Один герой остается на месте, а второй идет ему навстречу по дорожкам лабиринта, преодолевая препятствия.



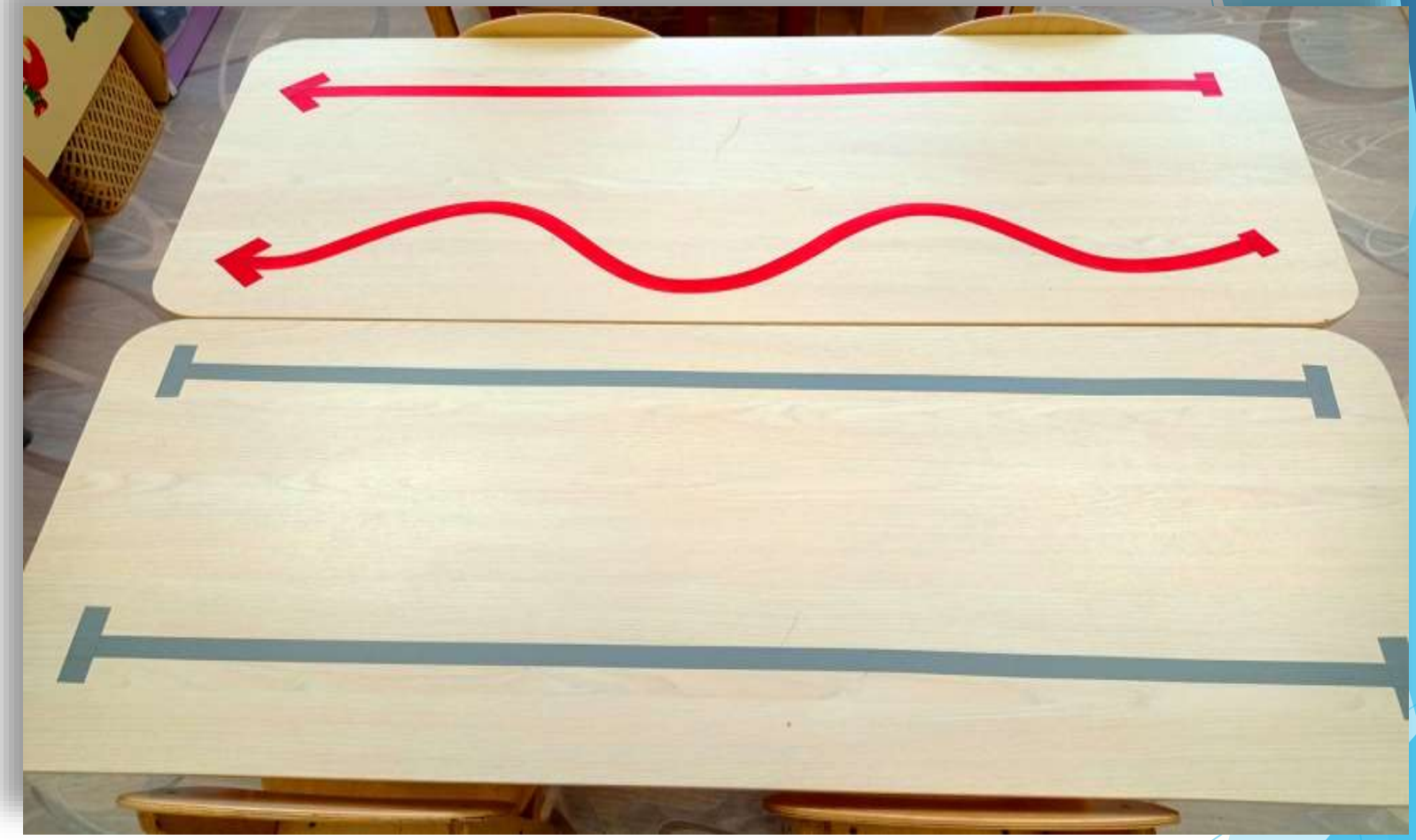
«Большие гонки» (3+)

Два игрока (машинки) движутся навстречу друг другу по дорожкам лабиринта, стараясь опередить соперника на пути к «заправке».

Побеждает тот, кто первым доберется до цели.



«МАРКЕР ОДИН – ВОЗМОЖНОСТЕЙ МНОГО!»



Настольный маркер «Дорожки»

(изолента, рабочая поверхность стола)

«Продолжи ряд» *(4+)*

Участники игры продолжают ряд и выкладывают предметы на дорожке, опираясь на предложенный образец.

Примечание: Играть можно с разными предметами (крышки от пластиковых бутылок, природный материал, геометрические фигуры и др.).

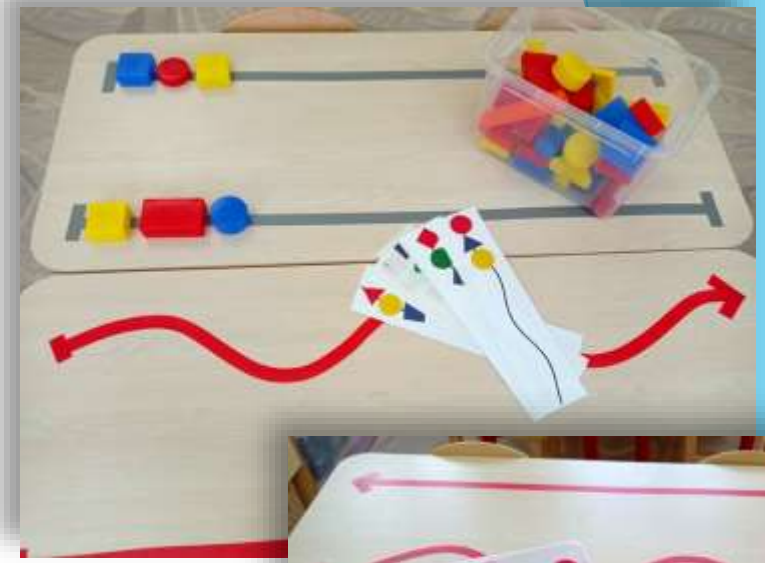
Образец можно выложить на одной дорожке (несколько предметов), а полностью заполнять другую.

Образец можно выбрать из уже готовых карточек (геометрические фигуры).

Образец можно нарисовать самостоятельно (схема).

Играть можно индивидуально,

парами и группами.



«Несимметричное рисование» *(4+)*

Одновременное движение пальцами обеих рук по разным дорожкам. Одна рука двигается по прямой дорожке, другая по извилистой.

Примечание: осуществлять движение можно пальчиками, мячиками, мелкими игрушками.

«Пальчиковые гонки» *(4+)*

В игре столько участников – сколько дорожек. Ведущий задает правила движения играющим (например – два шага вперед, один назад). Игроки выполняют заданное условие (цикл движений) пальчиками, имитируя ходьбу ногами. Побеждает тот, кто быстрее доберется до конца дорожки.

Примечание: для детей 4-5 лет ведущим может быть взрослый, для детей 5-7 роль ведущего может выполнять ребенок.

«МАРКЕР ОДИН – ВОЗМОЖНОСТЕЙ МНОГО!»

Напольный маркер «Игровое поле»

(изолента, напольное ковровое покрытие)

«Мы команда» *(4+)*

Игра рассчитана на двоих игроков. Один игрок с повязкой на глазах выполняет указания другого двигаясь по игровому полю. Второй игрок направляет первого и дает устные команды движения согласно расположению стрелок на игровом поле (шаг вперед, шаг вправо, поворот и т.д.)

Примечание:

В период знакомства с игрой путь прокладывает взрослый (раскладывает стрелки); в дальнейшем, направление движения дети составляют сами.

Сюжет игры варьируется, например, «Идем в гости к Матрешке» и др.

«Сложный путь» *(4+)*

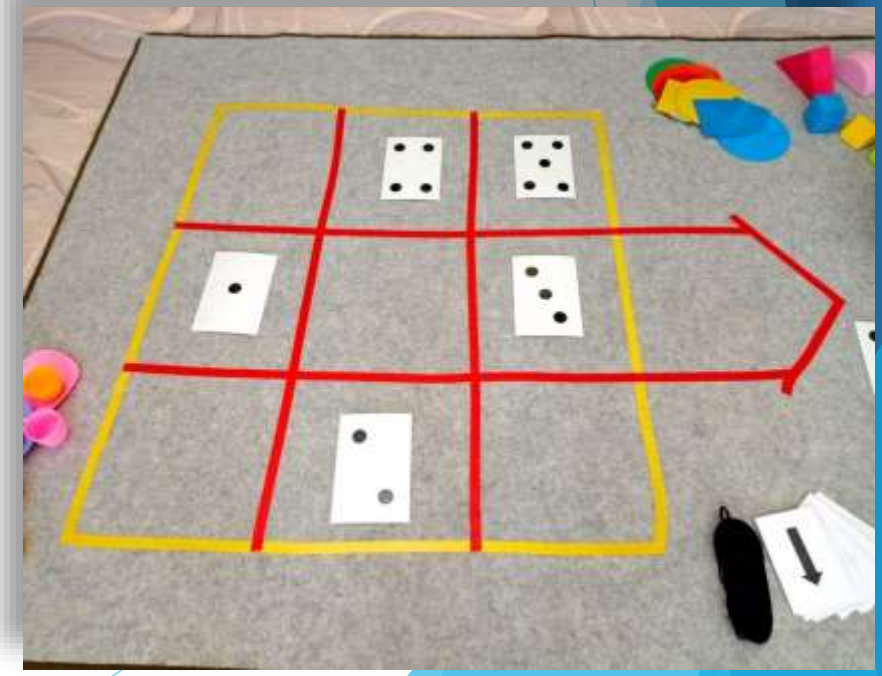
Цифры (или карточки с числовыми значениями) раскладываются на игровом поле хаотично. Игрок движется по цифрам (или числовым значениям) по порядку счета или в обратном порядке.

Примечание:

Задание могут выполнять все дети группы по очереди.

Количество ячеек игрового поля и карточек с цифрами может увеличиваться.

Сюжет может быть разный, например, «Пройди по болоту» и др. Его могут придумать сами дети.



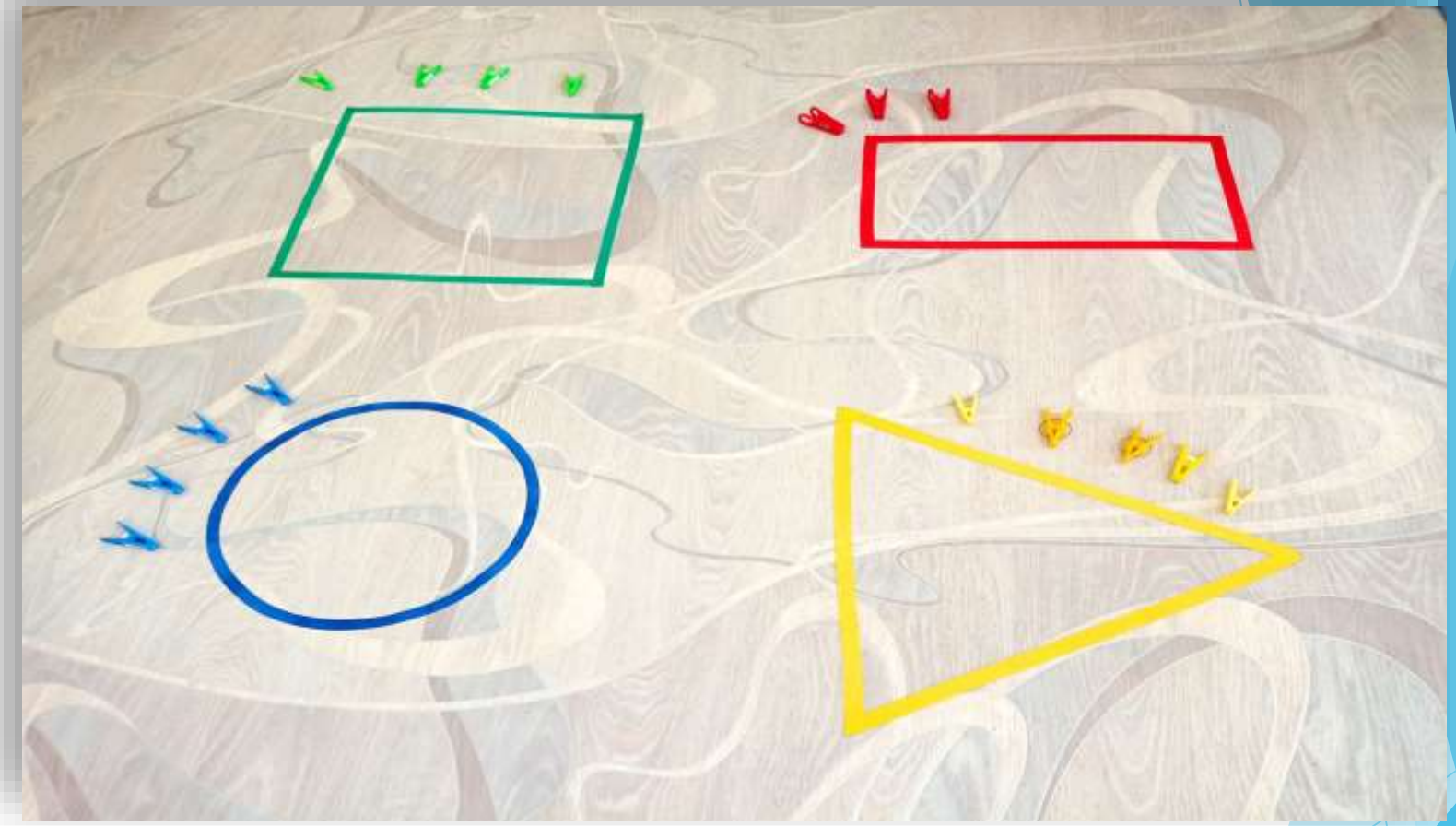
«Головоломка» *(3+)*

Раскладывание на игровом поле предметов (геометрических фигур) в соответствии с заданием (по принципу игры судоку).

1 вариант: Фигуры (предметы) раскладываются в свободных клетках так, чтобы в каждом ряду (или столбце) находились фигуры (предметы) только одного цвета.

2 вариант: Фигуры (предметы) раскладываются в свободных клетках так, чтобы в каждом ряду (или столбце) каждая фигура (предмет) встречалась только один раз.

«МАРКЕР ОДИН – ВОЗМОЖНОСТЕЙ МНОГО!»



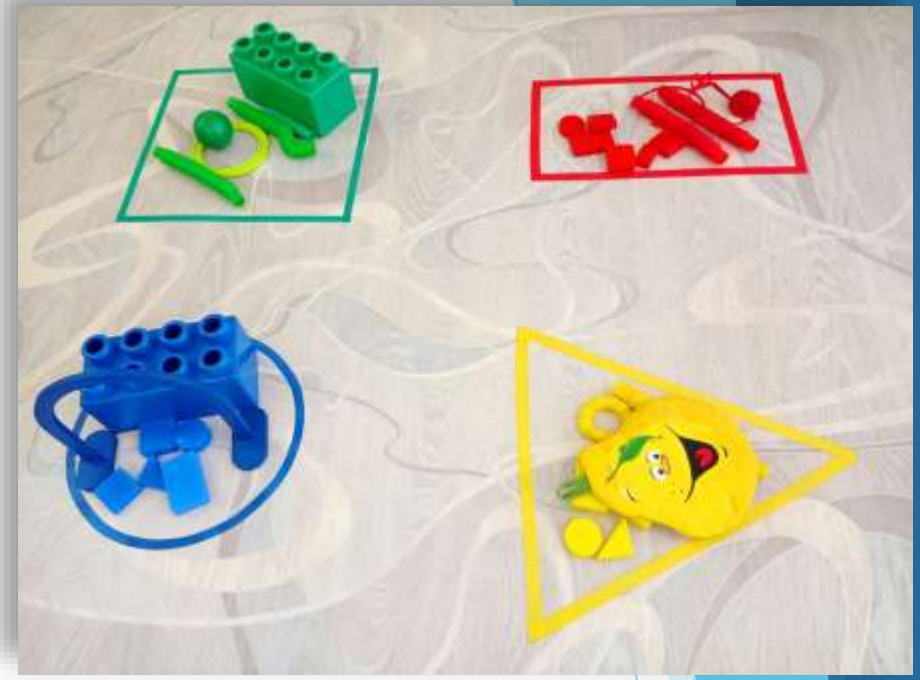
Напольный маркер «Занимательная НЕгеометрия»

(изолента, линолеум)

«Разложи по цвету» *(3+)*

Игроки раскладывают фигуры (плоскостные, блоки Дьенеша) на напольные геометрические модули, учитывая их цвет (***зеленый квадрат*** – зеленые трубочки, зеленый мячик, зеленое кольцо и т.д.)

Примечание: Использовать можно не только геометрические фигуры, но и предметы окружающего пространства.



«Разложи по форме» *(4+)*

Дети раскладывают фигуры (плоскостные, блоки Дьенеша) на напольные геометрические модули, учитывая их форму (***круг*** – кольцо, колесо, мяч, тарелка и т.д.)

Примечание: Использовать можно не только геометрические фигуры, но и предметы окружающего пространства.

«Маркер один – возможностей много!»

Активное использование маркеров позволяет раскрыть потенциал социальной коммуникации наших воспитанников. Веселье и удовольствие получают дети во время игр с применением маркеров. Навыки легче развиваются благодаря позитивным эмоциям!

Маркеры помогают расширить возможности окружающего пространства. Они делают среду развивающей, активной, думающей. И педагог, и ребенок создают множество вариантов игр, используя настольные, или напольные маркеры.

Играйте и развивайтесь вместе с нами!