Twister

Играем в "Твистер"

Игра «Твистер» - это увлекательное занятие для взрослых и детей. Сегодня она является одной из самых популярных игр.Её правила очень просты, нужно выполнять команды ведущего, который называет, куда приложить названную часть тела участников. Наш твистер тактильный в каждом цветном круге своя наполняемость, при тактильном общении с ним ребенок чувствует новые ощущения.

В классическом варианте Твистер представляет собой подвижную напольную игру, в которой играть могут 3-4 человека. Варианты игры с твистером могут быть разными.

Что развивает? Игра способствует физическому развитию и укреплению координации. Происходит развитие двигательного аппарата у ребёнка и его координации. При помощи игры происходит проверка и закрепление знаний цветов. Развитие восприятия цветовых признаков предмета, умение правильно называть цвет и соотносить фигуры одного цвета друг с другом.

Так как главным правилом игры является соблюдение равновесия, ребенок учится координировать свои движения и одновременно запоминает цвет фигур, тем самым используя сразу несколько разделов мозга.

Использование игры «Твистер» в нашей работе способствует у детей:

- развитию зрительного восприятия (умение правильно называть цвет, соотносить фигуры одного цвета друг с другом);
- формированию одновременных и реципрокных сенсомоторных взаимодействий, ощущению границ своего тела и его положения в пространстве;
- формированию пространственных представлений (о правой и левой частях тела);
- развитию познавательного процесса дошкольников;
- развитие координации движений, ловкости;
- активизации и развитию внимания и зрительной памяти, мышления;
- развитие счетных навыков.

Эти упражнения помогают использовать оба полушария головного мозга гармонично и делать их «перекрестную» работу лучше.

Классическая игра в твистер.

Цель: развитие зрительно-пространственных представлений, развитие координации движений, активизация и развитие внимания и зрительной памяти.

Описание. Ведущий вращает волчок и называет часть тела и цвет, на который укажет стрелка: например, правая рука, красный. Участники игры одновременно пытаются выполнить эти указания следуя правилам: каждый игрок должен поместить названную часть тела на свободный круг того цвета, который назвал ведущий. Т.е., при словах: "Правая рука, красный цвет", каждый игрок должен попытаться расположить правую руку на любом свободном красном кружке. Когда все круги одного цвета на поле заняты, ведущий вращает волчок до тех пор, пока не будут названы другие цвета.

Игра «Кто быстрее?»

Цель: развитие зрительно-пространственных представлений, развитие координации движений, активизация и развитие внимания и зрительной памяти.

Описание. Взрослый называет цвет. Детям необходимо быстрее всех добежать до круга нужного цвета и встать на него. Кружочков на один меньше, чем играющих.

Игра «Весёлые мешочки»

Цель: развитие координации движений, развитие зрительного и тактильного восприятия, внимания, счетные навыки.

Описание. Учасвствует 4 игрока, каждому выдается тактильный мешочек, разного цвета. Ребенку необходимо бросить мешочек в круг названного цвета. Игру можно усложнить “левой рукой найди мешочек с шишками и брось его в правый верхний угол / в круг желтого цвета второй снизу/ в круг во втором ряду, третий”.

Игра «Найди меня»

Цель: развитие координации движений, развитие зрительного восприятия, внимания, памяти, счетных навыков.

Описание. По команде ведущего нужно как можно быстрее найти круг такого же цвета, который показывает взрослый и поднять его над собой. Причем в этой игре ведущий не только с помощью кубика определяет нужный цвет, но и показывает каким образом игроки будут добираться до кружка: скакать на одной ноге или прыгать со скакалкой, просто бежать или идти спиной вперед.

“Твист терапия.”

Цель: развитие тактильно-двигательного восприятия, выработка адекватной чувствительности у детей с ОВЗ (уменьшая его гипо- или гиперчувствительность).

Описание. Детям предлагают отдохнуть на коврике-твистер. При тактильном взаимодействии с ковриком ребенок испытывает различные тактильные ощущения в каждой части тела за счет разнообразной нополняемости каждого цветного блинчика. У каждого круга своя наполняемость. Всего 20 наполнителей.

Игра “Интересные цвета”

Цель: развитие мышления, зрительного восприятия, развитие координации движений, развитие ловкости.

Описание. Для выполнения этого задания используются цветные пластиковые фигуры. Для каждого возраста используются различные варианты игры. Детей младшего возраста знакомят с фигурами красного, синего и желтого цвета, правильно и четко называя цвета. Можно перемешать все фигуры на полу и предложить ребенку самому выбрать фигуру и назвать её. Если в игре принимает участие несколько детей, можно устроить соревнование, кто быстрее соберет фигуры заданного цвета в нужный кружок. Для детей среднего возраста игру можно усложнить, например, установи последовательность, выложи узор, построй дом, машинку и т.д.

Игра “Веселые звуки”

Цель: развитие аналитико-синтетической деятельности, профилактика нарушений письменной речи.

Описание. В игре принять участие от 3-8 человек, задания зависят от возраста. Детям дается инструкция, что красный блин -гласный, синий - твердый согласный, зеленый – мягкий согласный, желтый - работа в паре.

Виды заданий:

1. Участвует 4 игрока, каждый игрок выбирает себе цвет, в соответствии с цветом называет 6 звуков, выполняя определенное движение: Красный - прыгает на левой ноге и называет гласные звуки; Синий - прыгает на 2 ногах и называет твердые согласные звуки; Зеленый - прыгает на правой ноге и называет мягкие согласные звуки; Желтый (право выбора) – называет в паре с соседом справа или слева противоположный звук.
2. Участвует 4 игрока, шагаем по полю и называем слова на заданный звук. При соприкосновении с на желтым блинчиком ребенок называет слово соседа справа или слева ласково.
3. Участвует до 8 игроков. Участник выбирает картинку и по первому звуку в ее названии встает на соответствующий цвет.
4. Участвует от 3 игроков. Участник выбирает картинку, называет слово и изображает его при помощи рук и ног. Если не получается, просит помощи у товарища.

Игра «Где зажегся фонарик?»

Цель: развитие координации движений, развитие зрительного восприятия, внимания, памяти, счетных навыков.

Описание. Ведущий лазерным фонариком светит на один из кругов. Ребенок рассказывает, где зажегся фонарик (в каком ряду, каким по счету справа или слева расположен данный круг-«окошко», назвать цвет). За правильный ответ игрок получает фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

Игра «За сокровищами»

Цель: развитие координации движений, развитие креативного мышления.

Описание. Ребенку дается карточка-схема, на которой схематично изображен путь следования. Если ребенок преодолевает его правильно, то в конце пути он находит сокровища, спрятанные под кругом (можно поместить сокровища в сундучок и открывать его с помощью ключика). Карточки-схемы разной степени сложности.

Игра «За покупками»

Цель: развитие пространственных представлений, координации движений, развитие внимания, памяти, мышления, речи.

Описание. На кругах игрового поля разложены разнообразные предметы (посуда; предметы кукольной одежды; продукты, инструменты и т.д., в зависимости от того, в какой отдел магазина вы пойдете – продуктовый, мебельный, одежда и т.д.). Ребенок должен совершить покупки (собрать все предметы на игровом поле). Для этого он должен рассказать свой путь следования по магазину (сколько шагов, в какую сторону он совершает и т.д.). Если он говорит правильно, то покупка оказывается у него в корзинке. Выигрывает ребенок, у которого больше покупок.

Игра «Попади в цель»

Цель: развитие ловкости, координации движений, пространственных преставлений, развитие зрительной памяти, мышления.

Описание. Ведущий объясняет местоположение круга (мишени) или бросает мяч и уточняет его местоположение у детей, в который игрок должен попасть, бросив мешочек. Игроки по очереди бросают мешочки по заданию. Выигрывает самый меткий игрок, попавший именно в тот круг, который ему сказал ведущий.

«Найди и назови!» (с 4 лет)

Цель игры: развитие ловкости, координации движений, пространственных преставлений, развитие зрительной памяти, мышления.

Описание. В игре принимают участие от 1 до 10 игроков. Ведущий вызывает детей по одному и называет команду: «Алёна, найди красный цвет!». Ребёнок слушает команду взрослого, находит и встаёт на круг красного цвета. Аналогично игра проводиться с 10 детьми с другими цветами кругов. В конце игры, дети, стоящие на кругах игрового коврика по очереди выходят и называю свой цвет круга. Блинчики можно расположить в произвольном порядке.

«Считай, не ошибись!» (с 4-6 лет)

Цель игры: совершать прямой, порядковый, обратный счет в пределах 10, развивать умение соотносить цифру с количеством предметов, развитие координации движений.

Описание. Ребёнок занимает любую сторону игрового коврика. По команде воспитателя ребёнок начинает перепрыгивать с одного круга на другой и считать круги в прямом порядке от 1 до 10. Для детей младшего возраста данный вариант игры можно заменить счётом до 5. Также можно закрепить «соседи чисел».

«Кто, где стоит?»

Цель игры: совершенствовать умение ориентироваться в пространстве: (впереди (спереди) – сзади (за), слева – справа, между, рядом с, около); двигаться в заданном направлении, меняя его по сигналу; определять своё местонахождение среди окружающих людей и предметов

Описание. Для начала игры дети занимают круги на игровом коврике или занимают их по команде воспитателя. Воспитатель задаёт вопросы: на каком круге стоит Петя? (аналогично с другими детьми). Кто стоит левее Кати? Кто стоит правее Димы? Кто стоит правее Ильи? Кто — левее Ярослава?

Варианты твистера.