

КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

# "Волшебные классики"



## Уважаемые родители!

Для физического развития вашего ребенка и укрепления мышц, участвующих в формировании свода стопы, развития координации в пространстве, развития мыслительных процессов, закрепления цвета и формы, предлагаем вам оформить "Волшебные классики" на полу.

Да, уважаемые взрослые, именно на полу. Дети в наше время чаще всего проводят свое свободное время в здании (дома, в детском саду, в школе).

Но им хочется играть и прыгать, общаться и развиваться! "Волшебные классики" можно сделать из клейкой цветной пленки, скотча или нарисовать. Клейкая пленка может быть разных цветов, она влагоустойчива и легко моется.

Потребуется ваша фантазия и ножницы.

Выберите понравившиеся классики и смело оформляйте их на свободном пространстве пола.

Вы вскоре увидите: дети начнут учить цвет, форму, буквы, цифры, а также правила игры!»



Большую роль в коррекции и профилактике нарушений осанки, плоскостопия, а также оздоровления детей дошкольного возраста играют подвижные игры и физические упражнения на прогулке, во время свободной двигательной активности. Используются упражнения на нормализацию мышечного тонуса и развитие силовых качеств. Например, такие спортивные игры, как катание на санках, лыжах, в летнее время — игры на асфальте. Классики — это самая распространенная игра среди детей, которая помогает не только укреплению связочно-мышечного аппарата ног, развитию навыков элементарных передвижений, тренировке зрительного анализатора, но и обучению координации, увеличению силовой выносливости мышц.

Классики формируют положительные навыки крупной моторики, координации в пространстве и в собственном теле; укрепляют голеностопный сустав; развивают мыслительные процессы; помогают детям закрепить цвет и форму.

Классики многофункциональны, их можно использовать в физкультминутках, на занятиях по ИЗО-деятельности или математики. Педагог может предлагать игровые задания детям во время карантина, когда нельзя посещать спортивный зал, плавательный бассейн.

Разместить «Волшебные классики» можно в приемной, игровой комнате, спальне. В летний период рекомендуется оформлять свободную площадь (асфальт) на игровых площадках. «Волшебные классики» настолько разнообразны по форме и сложности выполнения задания, что они подойдут как для младшего, так и для старшего дошкольного возраста.

Формы бывают разные. На земле или на асфальте чертят фигуру или несколько фигур, чаще всего это квадраты, прямоугольники или круги. Каждый квадрат называют классом. К последнему или первому обычно дорисовывают полукруг, где пишут «огонь», «котел» или «дом».

Для игры нужна будет битка (металлическая плоская баночка из-под крема, заполненная песком, шайба или плоский камешек). Первый из участников с определенного расстояния бросает баночку в первый класс. Если попадет, то впрыгивает туда на одной ноге, выбивает баночку из первого класса носком ноги и выпрыгивает сам. Снова бросает баночку, но уже во второй класс. Прыгает на одной ноге в первый, затем во второй класс и снова выбивает баночку наружу. Если участник на каком-либо этапе игры ошибается (баночка попадает на черту или не в тот класс), то очередь передается следующему игроку. Он продолжает с того класса, где допустил ошибку. Если баночка попадает в «котел», то игра начинается с нуля, т.е. сгорают все классы, которые до этого успел пройти участник. Играть в классики можно без битки, перепрыгивая или даже переходя из одного сектора в другой. Классы должны быть довольно крупными (больше по размеру, чем ступня ребенка). Для классиков подойдут любые правила, которые вы можете придумать сами. Если вы сделали круги с буквами, то можете детям предложить составить слово. При этом они должны перепрыгивать с буквы на букву, составляя то или иное слово: кот, дом, град, мама, липа, лампа. По желанию взрослого и детей набор и последовательность расположения букв могут быть изменены.

Для всех вариантов классиков существуют общие обязательные правила.

1. Прыгая, не вставать на линии, разделяющие клетки.
2. Нельзя, чтобы бита перескочила очередную клетку.
3. Не допускается, чтобы бита попала на линии, разделяющие клетки.
4. Передвигать битку нужно строго по номерам клеток.

Побеждает в игре тот, кто первым ее закончит

Инструктор по физической культуре Пчелина С.П.