

***Мастер-класс для педагогов Укрепление и сохранение здоровья
дошкольников средствами оздоровительного туризма через игру
«Твистер».***

«Чтобы сделать ребенка умным и рассудительным: сделайте его крепким и здоровым!».

Дошкольник нашего времени отличается от ребёнка прежних поколений в физиологическом и психологическом аспектах и требует к себе особого подхода, основанного прежде всего на здоровьесберегающих технологиях.

И тут на помощь нам педагогам приходят, казалось бы, очень простые игровые пособия, инновационность которых состоит в том, что они превращают обычную дидактическую игру в подвижный квест.

Одной из таких игр является игра **"Твистер"**. В классическом своём варианте игра **«Твистер»** помогает компенсировать недостаток движения, развивает координацию, внимательность, реакцию и чувство равновесия. Эта игра способствует умению играть по правилам и выполнять инструкции, развитию игровой деятельности, навыков общения и партнерства, пространственного ориентирования, общему физическому развитию, сенсомоторной координации.

Уникальность данной игры в её многовариантности. Игру можно использовать в НОД, в индивидуальной и подгрупповой работе, и в самостоятельной деятельности по желанию детей.

Игра- тренировка «Мы собираемся в поход»

Материалы и оборудование: 2 рюкзака, карточки с предметами для похода, карточки с предметами – учебные принадлежности.

На кругах игрового поля разложены карточки с предметами (палатку, фонарик, спички, компас, карту, ёмкость для воды, спальник, аптечку, туристический коврик, еду, тёплые вещи, туалетные принадлежности, посуду, мешки для мусора) и карточки- учебные принадлежности.

1 вариант игры. Ребенок должен собрать все предметы необходимые для похода на игровом поле в рюкзак. Для этого он должен рассказать свой путь следования по полю (сколько шагов, в какую сторону он совершает и т.д.). Если он говорит правильно, то предмет оказывается у него в рюкзаке. Выигрывает ребенок, у которого больше всего предметов в рюкзаке.

2 вариант игры. Классический **«Твистер»** с добавлением карточек на игровом поле, если выпадают 1 или 2 правильные карточки (рука, нога) убираешь в рюкзак, если ни одной то пропускаешь ход. Выигрывает ребенок, у которого больше всего предметов в рюкзаке.

Игра «Найди группу»

На кругах игрового поля разложены карточки «Грибы», «Деревья», «Дикие животные», «Птицы».

Ребенку предлагается выбрать круги с предметами, относящихся к одной группе, и имеющих общие существенные, например «Животные». Благодаря этой игре совершенствуется словарный запас и грамматический строй речи. Ребенок сам выбирает себе путь к данной группе.

Цвет круга- это условное обозначение для физического упражнения (красный- присесть, жёлтый- подпрыгнуть с хлопком, зелёный- попрыгать на одной ноге , синий- поднять ногу с хлопком)

Игра «Где горит костёр»

Цели: развитие зрительно-пространственных функций, закрепление умения детей определять правую и левую руки (ноги), их положения на игровом поле, умения соотносить с цветом кругов.

Ведущий ставит светодиодные свечи на один из кругов. Ребенок рассказывает, где горит костёр (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.