

Муниципальное автономное  
дошкольное образовательное учреждение  
муниципального образования город Краснодар  
«Центр развития ребенка – детский сад №200»

С.И. Мацаева

**Игры «3D-ИНТЕРАКТИВ»**  
**для детей 3-7 лет**  
**с использованием интерактивного пола**

---

Методическое пособие

2019 г.

**УДК 37.035**  
**ББК 74.14**

**Мацаева, С.И.** «Игры «3D-ИНТЕРАКТИВ» для детей 3-7 лет с использованием интерактивного пола: методическое пособие / С.И. Мацаева. – Краснодар, 2019. – 36 с.

Печатается по решению педагогического совета МАДОУ МО г. Краснодар «Центр – детский сад №200», протокол №2 от 27.11.2019

Рецензенты: Аронова Елена Юрьевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры социальной работы, педагогики и психологии высшего образования КубГУ; Кабанова Надежда Васильевна, главный специалист отдела анализа и поддержки дошкольного образования МКУ «Краснодарский научно-методический центр»

Методическое пособие разработано для психолого-педагогической работы с дошкольниками с использованием интерактивного пола. В пособии представлены конспекты организации игровой деятельности детей с использованием программно-аппаратного комплекса «Интерактивный пол», изготовитель ООО «ДИОС» г. Краснодар, направленные на развитие эмоционально-волевой и личностной сфер ребенка. Предлагаемый материал основан на анимационно-визуальных эффектах и включает в себя игровые сценарии с использованием художественного слова, что обеспечивает формирование положительных навыков сотрудничества, доброжелательного отношения к сверстникам и взрослым, совершенствует коммуникативные способности детей. Данное пособие адресовано специалистам и воспитателям дошкольных учреждений, центров развития.

© МАДОУ МО г. Краснодар  
«Центр– детский сад № 200»  
© С.И. Мацаева

## СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка.....	4
Игры на развитие навыков поведения.....	9
Игра № 1 «Оркестр».....	9
Игра № 2 «Злые жуки».....	10
Игра № 3 «Рождественские подарки».....	12
Игра № 4 «Шариковая страна».....	13
Игра № 5 «Злой и добрый огонь».....	14
Игры на формирование представлений о чувствах и эмоциях:.....	16
Игра № 6 «Королевство бабочек».....	16
Игра № 7 «Озеро Доверия».....	23
Игра № 8 «Цветочный город».....	25
Игра № 9 «У камина».....	27
Игра № 10 «Рыбки и лотосы».....	28
Игры релаксации .....	30
Игра № 11 «Страна Лотосов».....	30
Игра № 12 «Цветок» .....	31
Игра № 13 «Волшебное перышко».....	33
Игра № 14 «Снежные человечки».....	35
Игры на ориентировку в пространстве .....	37
Игра № 15 «Футбольный матч».....	37

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современное образование строится на внедрении в педагогический процесс новых технологий и на оснащении предметно-развивающей среды новейшим интерактивным оборудованием способным сделать каждое занятие более насыщенным и интересным.

Однако приобретая высокотехнологическое оборудование, в частности «интерактивный пол» педагоги сталкиваются с проблемой организации детской деятельности. Любая детская игра без четких инструкций и правил переходит в хаотичный процесс беспорядочных действий.

Предлагаемое методическое пособие – это попытка не только привязать игровое оборудование - «интерактивный пол» к образовательному процессу, но и сделать его практично-рентабельным.

Отличительная особенность (уникальность) интерактивного пола заключается в сочетании цифровых и проекционных технологий, позволяющих кардинально оживить интерьер и создать необычайные видеоигры на полу. Ребенок, попадая в зону проекции, своими движениями заставляет картинку «оживать» - раскрывается очарование 3-D эффекта. Обычный пол превращает в виртуальное игровое пространство. Создается впечатление полного погружения в красочный и неповторимый мир собственных ощущений: танцующие языки пламени, трескающийся под ногами лед, волшебные звезды, цветущие букеты, воздушные перышки. Лёгкие, плавные движения рук могут подозвать рыбку, быстрые и резкие – испугают и прогонят её. Дети могут соревноваться в официальных матчах или разбрасывать осенние листья ногами, бегать за бабочками, вылетающими из-под ног. Даже лежа на полу, малейшим движением можно вызвать изменение на дисплее, создавая эффект пульсации. Для получения мультисенсорного опыта включаются динамики,

создающие звуковые эффекты музыкальных инструментов или легкой спокойной музыки. Все элементы интерактивной системы создают обстановку, которая может каждый раз удивлять.

Настройка анимационных эффектов управляется дистанционно с помощью клавиатуры, также можно вставлять дополнительные фоны, видео, звуки, менять временные настройки от пяти до двадцати минут.

Использование интерактивного пола в образовательной деятельности позволяет ребенку полностью окунуться в виртуальный процесс познания мира.

Обширная галерея анимационных эффектов (более 50 вариантов) дает педагогу возможность планирования игровой деятельности по всем образовательным областям.

*Познавательное развитие.* Специально разработанные интерактивные игры способствуют развитию познавательной активности детей, помогают легко воспринимать материал, закрепляют положительный опыт в решении поставленных игровых задач. Совершая виртуальные путешествия, дети могут быстро перемещаться во времени и пространстве: побывать в весеннем лесу и оказаться на зимнем игровом дворике города, очутиться в деревне у реки и на летнем морском берегу, изучить правила дорожного движения и познакомиться с морскими обитателями и многое другое.

*Речевое развитие.* Игровое пространство интерактивного пола позволяет ребенку в интересной обстановке раскрыть свои таланты оратора и доброго собеседника. Видео слайды программного обеспечения «Времена года» помогают детям вспомнить сезонные приметы, составить рассказ по картинке, развить речевые способности и образную память, самостоятельно придумать загадки.

*Физическое развитие.* Невозможно представить ребенка без активных игр, которые помогают улучшить

координацию и моторику, способствуют общему физическому развитию. Используя возможности интерактивной системы в режиме виртуального времени, дети смогут поиграть в подвижные игры: «Испугай суслика», «На ферме», «Листопад» или лично участвовать в игре «Футбольный матч» (Игра № 15). Важным плюсом подобных игр является возможность организовывать среди детей командные игры.

*Художественно-эстетическое развитие.*

Наслаждаться красками природы очень сложно в городском мегаполисе, у родителей - порой нет времени сходить в осенний сквер, посетить аквапарк. Интерактивные игры помогают детям восполнить их чувственные ощущения, не торопясь рассмотреть, как плавают в озере рыбки, их форму, цвет – «Озеро Доверия» (Игра № 7); послушать музыку дождя или песню легких перышек – «Волшебное перышко» (Игра № 13).

*Социально-коммуникативное развитие.*

Замечательный детский писатель К.Д. Ушинский о игре сказал следующее: «...В игре формируются все стороны души человеческой: ум, сердце, воля». Интерактивный пол, как и любая другая игра, где задействована группа детей развивает ребенка как личность способную осознать свои действия, умеющую слушать, сопереживать, подчиняться общим правилам, аргументировать свои предложения. Было замечено, что в случае коллективной деятельности дети активно помогают друг другу с целью набора большего количества очков и достижения победы.

Таким образом, интерактивный пол – это обучающая платформа, которая позволяет совместить увлекательную динамичную игру с интеллектуальной деятельностью. Подача образовательного материала и его закрепление осуществляется в игровой, развлекательной форме. Специально подобранный комплекс игр вырабатывает у детей реакцию и быстроту движений, то есть способствует их физическому развитию. В то же время это стимулирует

общение между детьми и создает условия для речевой и познавательно-исследовательской практики.

Интерактивный пол успешно используется в психолого-коррекционной работе с детьми. В пособии представлены варианты игр, направленные на формирование эмоционально-волевой и социально-личностной сфер воспитанников.

#### *Игры на развитие навыков поведения.*

Задачи:

- ▶ учить адекватным способом снятия внутреннее напряжение: накопившегося гнева и негативных эмоций;
- ▶ развивать собственные мышечные ощущения;
- ▶ повышать самооценку ребенка;
- ▶ формировать доверие к окружающим;
- ▶ развивать навыки самоконтроля;
- ▶ учить взаимодействовать с коллективом сверстников.

*Игры на формирование представлений о чувствах и эмоциях.*

- ▶ учить различать и сравнивать свои ощущения;
- ▶ развивать умение регулировать свое эмоциональное состояние.
- ▶ развивать внимание друг к другу.
- ▶ развивать чувство эмпатии;
- ▶ учить передавать информацию с помощью выразительных жестов и мимики.

#### *Игры-релаксации.*

Задачи:

- ▶ учить выражать собственное настроение при помощи движений;
- ▶ учить снижать эмоциональное и мышечное напряжение;
- ▶ учить осознать приятное состояние при расслаблении;
- ▶ учить элементам медитации и релаксации.

#### *Игры на ориентировку в пространстве.*

Задачи:

- ▶ стимулировать двигательные функции ребенка в процессе игры с яркими спецэффектами на поверхности пола;
- ▶ развивать координацию движений в пространстве с учетом своих игровых границ;
- ▶ развивать быстроту реакции;
- ▶ учить предвидеть ситуацию.

Структура ИГРЫ – «3D-ИНТЕРАКТИВ», имеет четкую последовательность:

1. Мотивация. Игровой сюжет в форме сказки, стихотворения или рассказа нацеливает детей на выполнение определенных действий. Игровая мотивация изначально вызывает у детей положительные эмоции, ожидание радости и приятное волнение
2. Инструкция по выполнению игрового задания. Она должна быть четкой и краткой.
3. Выполнение игровых действий. Участники игры самостоятельно, парами или в группе сверстников выполняют задание под руководством педагога.
4. Рефлексия. Беседа с детьми о том, что им запомнилось или что больше всего понравилось, с какими трудностями они встретились, какие чувства испытали.

Используя интерактивный пол в образовательной, коррекционной работе с детьми несомненно привлечет внимание детей и родителей.

Желаем успеха!



# ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ ПОВЕДЕНИЯ

## Игра № 1 «ОРКЕСТР»

**Возраст участников игры:** дошкольный и младший школьный возраст

**Материал:** интерактивный пол с игровым эффектом «Барабаны».

**Число участников:** 2 - 3 человека.

**Игровая мотивация «Забытое фото».**

В нашем музыкальном зале кто-то забыл фотографию, на которой изображены ударные инструменты. Она долго ждала своего хозяина и незаметно увеличивалась в размере. Фотография выросла большой пребольшой. И удивительное дело, каждый, кто верит в себя, и свои способности может извлекать из нее звуки.

Самый большой барабан любит, когда по нему стучат ногами – «Барабам-бам-бам».

Тарелки реагирую на ладошки рук – «Дзинь-дзинь-дзинь».

А вот маленькие барабаны дружат с кулачками – «Трам-там-там».

А теперь мои дорогие друзья, инструменты ждут своих музыкантов!

### ***Инструкция***

Выберите понравившийся инструмент и подойдите к нему.

На большом барабане – топаем ногами – «Барабам-бам-бам».

По тарелкам стучат ладошки – «Дзинь-дзинь-дзинь».

Маленькие барабаны дружат с кулачками – «Трам-там-там».

Педагог в роли дирижера – руководит очередностью выступления. Затем помогает описать музыкантам характер их физических действий (ударов) - силу, темп, резкость – и

направляет внимание детей на осознание возникающих мышечных и эмоциональных ощущений:

- А вы чувствуете, как напряжены ладошки (кулачки, ноги) музыканта?

*Ладошки выбивают звук ритмично, четко.*

*Кулачки твердые не гнуться.*

*Ноги напряжены, выбиваю ритм поочередно, то левой, то правой ногой.*

- Напряженность чувствуется не только в руках (ногах), но и в плечах (бедрах).

- А вот лицо свободное, расслабленное улыбается.

- Дыхание свободное.

Педагог-дирижер – просит играть медленнее, чтобы уловить все ощущения.

## **Игра № 2** **«ЗЛЫЕ ЖУКИ»**

**Возраст участников игры:** старший дошкольный и младший школьный возраст

**Материал:** интерактивный пол с игровым эффектом - «Давилки».

**Число участников:** 1 - 2 человека.

### **Вариант - 1**

**Игровая мотивация.** «Сказка о злобном жуке»  
(автор Ирина Заставная).

Жил на свете злобный жук,	<i>мимикой изображать злость</i>
Не имел друзей-подруг,	
Крылья распутив, ругался,	<i>изображая злость, поднимать и опускать руки</i>
Даже с воробьями дрался.	<i>кулаками изображать драку</i>
Мошек-мушек обижал:	<i>кривляться</i>
Мелочью их называл.	<i>смеяться</i>
Злобный жук мешал всем очень:	

Светлячков пугал он ночью,	<i>изображать приведение</i>
Бабочке кричал: "Толстуха".	<i>жестами показывать толстяка</i>
Псу всегда жужжал на ухо.	<i>кривляться</i>
Все гадали: "Как же быть?"	<i>пожимать плечами</i>
И решили изловить!	
Нити сплел паук покрепче,	<i>сплести пальцы рук</i>
Да накинул их на плечи,	<i>обнять себя руками</i>
Лапки затянул он туго.	
Жук взмолился с перепуга:	<i>сложить ладошки у груди</i>
	<i>«молиться»</i>

"Пощадите, не губите!  
Стать мне добрым помогите!"

### ***Инструкция***

Для того чтобы вновь обратить злых божьих коровок в добрых, вам нужно погладить жуков волшебными перчатками (башмачками).

### **Вариант - 2**

#### **Игровая мотивация «Случай в лаборатории»**

В лаборатории по изучению насекомых произошло нечто ужасное. Неопытный лаборант случайно опрокинул колбу с химическим препаратом на насекомых. Все насекомые превратились в ядовитых божьих коровок. Теперь, навести порядок в этом деле, сможет только самый опытный энтомолог и, кажется, нам удалось его найти в твоём лице.

### ***Инструкция***

► Для того чтобы вновь обратить ядовитых божьих коровок в безобидных насекомых, вам предстоит дотронуться волшебными перчатками (башмачками) до каждой божьей коровки и чары препарата разлетятся, а насекомые вернутся в коллекцию лаборатории.

► Не рекомендуется включать в игру детей, способных проявлять излишнюю неконтролируемую агрессию.

► *Игра усложняется работой в паре.*

### Игра № 3 «РОЖДЕСТВЕНСКИЕ ПОДАРКИ»

**Возраст участников игры:** старший дошкольный и младший школьный возраст.

**Материал:** интерактивный пол с игровым эффектом - «Рождество»; волшебные палочки.

**Число участников:** 2 - 4 человека.

**Игровая мотивация «Поможем гномикам отправить новогодние подарки».**

Добрые гномы – не покладая рук трудятся в Новогодние и Рождественские дни в своем домике. Они собирают подарки для послушных детей и получают великую радость от своей работы. В подарки они вкладывают прянички счастья, звездочки улыбок, елочки добра и сюрпризы Деда Мороза.

Дети пишут гномикам письма о своих успехах и с нетерпением ждут праздничных сюрпризов. Получая подарки каждый ребенок испытывает счастье, чувствует доброту и ласку, исходящие от подарков. Дружба детей крепнет и их смех звенит колокольчиком.

Доставлять подарки адресатам помогает маленький олененок Серебряное Копытце. Но сейчас Серебряное Копытце задержался в пути, а подарков становится все больше и больше. Что же делать? Кто поможет гномам, собрать подарки?

#### **Инструкция**

► Педагог обращается к детям:

«Представьте, что вы красивые, сильные, гордые, умные и спокойные олени. На левой ноге у вас серебряное копытце. Стукнет олененок по подарку левой ногой – подарок отправляется в праздничные сани. Каждый из вас может отправить подарки только с одной картинкой (звездочки, прянички, елочки, дедушки Морозы)».

► Толкать друг друга олени не могут!

► *Это игра может стать способом выхода из конфликтной ситуации. Со временем дети учатся самостоятельно регулировать свое состояние при возникновении конфликтов.*

#### **Игра № 4** **«ШАРИКОВАЯ СТРАНА»**

**Возраст участников игры:** старший дошкольный и младший школьный возраст.

**Материал:** интерактивный пол с игровым эффектом - «Лопни шарик».

**Число участников:** до трех человек.

**Игровая мотивация «Сказка о глупых шариках и волшебнице Бука».**

В Шариковой стране жили-были маленькие воздушные шарики. Они были красочными, лёгкими и воздушными. Иногда шарики летали, иногда отдыхали на ветках деревьев. Шарики никогда не ссорились, хотя очень любили подшучивать и дразнить друг друга: Шарик-Лошарик; шарик, шарик колобок – у тебя дырявый бок; шарик прыг, шарик скок – убегает под мосток.

Как-то веселую Шариковую страну посетила капризная и обидчивая волшебница Бука.

— Ужасно, ужасно! От таково веселья и разноцветья у меня шумит в ушах и рябит в глазах! – злилась волшебница Бука. От злости Бука превратила шарики в своих слуг, которых отправила в ссылку на далекую планету Букляндию. Желтые шарики со снеговиками убрали планету, красные с куколками – шили наряды, а зеленые с Дедом Морозом – чистили звезды. Они работали целыми днями и не знали отдыха.

Чтобы освободиться из плена, шарикам надо встретить верных и внимательных друзей. А это не так уж и просто! Что же делать?

***Инструкция.***

▶ Шарик можно освободить из плена Буки, наступив на него ногой. У шариков лопается смирительная рубашка, и они улетают в свою страну.

▶ Начинается игра при команде «Освободи!», а при команде «Стоп!» дети прекращают всякие действия и покидают игровое поле.

▶ Игра усложняется тем, что ребенок наступает на шарики только определенного цвета.

▶ Во время игры необходимо следить за эмоциональным состоянием детей и не допускать перевозбуждения.

## **Игра № 5** **«ЗЛОЙ И ДОБРЫЙ ОГОНЬ»**

**Возраст участников игры:** старший дошкольный и младший школьный возраст.

**Материал:** интерактивный пол с игровым эффектом - «Камин».

**Число участников:** 2 - 8 человек.

**Игровая мотивация** «Сказка о том, как человек приручил огонь»

Жил-был Огонь. Был он очень безжалостным и горячим. Никого Огонь не щадил на своем пути и был злейшим врагом всего живого: Гулял огонь, где хотел: по лесам, деревьям. И вот однажды повстречался на его пути Человек, и сказал Человек: «Давай, Огонь померяемся силой, Огонь отвечает: «Да куда тебе Человек, со мной силой мериться». А Человек настаивал на своем. Огонь и согласился. Вот и начался у них бой. Человек заманил Огонь к реке и прыгнул в воду. Схватил Человек мокрой рукой языки пламени и хотел затушить. Взмолился Огонь: «Не туши меня, Человек, верой и правдой тебе служить буду». Пожалел его Человек, заставил служить себе: Огонь обеспечивает человека светом и теплом, на огне готовят пищу, огнем украшают праздники.

Вот так и начал Огонь служить Человеку, а человек для огня придумал разные дома: печи, свечи да камины. Но огонь, как злой джин нет-нет да пытается вырваться на свободу. Глаз – да глаз за ним нужен!

### ***Инструкция***

Огню хочется показать человеку свою силу, напугать его, похулиганить. Сейчас, ребята, мы произнесем заклинание и превратимся в огонь.

*1-2-3-4 - у меня камин в квартире,*

*4-3-2-1- я остался здесь один.*

*5-6-7-8 – волшебства чуть-чуть попросим.*

*8-7-6-5 – с огнем нельзя детям играть!*

► По сигналу педагога (хлопок – «спичка зажглась») дети сгибают руки в локтях, растопыривают пальцы, на лице мимика злости. Произносят страшным голосом «Ш-ш-ш» пугают окружающих не выходя за границы камина.

► По сигналу педагога «Вода!» дети произносят тихим и протяжным голосом «Ш-ш-ш» плавно оседают на пол.

«Молодцы! Поиграли - и хватит, нам пора снова превращаться в детей.

*Покружись, повернись и в ребенка превратись!*

# ИГРЫ НА ФОРМИРОВАНИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О ЧУВСТВАХ И ЭМОЦИЯХ

## Игра № 6 «КОРОЛЕВСТВО БАБОЧЕК»

**Возраст участников игры:** дошкольный и младший школьный возраст.

**Материал:** интерактивный пол с игровым эффектом - «Бабочки»; крылышки (веера) бабочек; венки из цветов (бейсболки с антеннами-усиками); флакончик с грустью; музыка «Полет бабочек».

**Число участников:** 2 - 4 человека.

**Игровая мотивация «Освободить страну бабочек от чар Грусти».**

Королевство бабочек удивительная страна, оказывается, бабочки живут, как люди. В этой маленькой стране как у нас светит солнце, появляется розовый рассвет и оранжевый закат. У бабочек крошечные домики, окруженные цветами. Их освещают разноцветные светлячки.

В королевстве все бабочки имеют равные права. Каждая может стать королевой и пощеголять в красивом наряде и с короной на голове. Остальные терпеливо и ждут своего перевоплощения.

Как-то утром Королева бабочек открыла окно, и чарующий аромат цветов заполнил комнату. За окном её внимание привлекло поведение бабочек, они летали медленно и грустно. На земле стоял флакончик, из которого тихо исходил густой сиреневый *туман Грусти*.

Вся жизнь в королевстве замерла. Некому было опылять растения, собирать пыльцу с лечебных трав, украшать землю.

Королева бабочек, впрочем, как и все бабочки не умела говорить, они общались только жестами и мимикой. Конечно, их мало кто понимал, им трудно было просить о помощи.



Ребята, а вы сможете понять, о чем хочет сказать вам Королева бабочек?

### **Инструкция**

► Необходимо объяснить детям, что жесты оправданы лишь в том случае, когда они вызываются внутренней потребностью и способны выразить определенные чувства по отношению к окружающим.

► Роль Королевы бабочки выполняет сначала педагог, затем ребенок.

► Необходимо с разрешения бабочки взять веер и танцевать с ним развевать эликсир грусти и отогнать бабочек от флакона.

### **Развитие игры**

Королева зовет на помощь.	<b>Клич.</b> Ладонь прикладывается «рупором» к приоткрытому рту, корпус подается в сторону посылаемого «звука».
Королева здоровается с детьми.	<b>Приветствие.</b> Правая рука поднята вверх, маховые движения кистью из стороны в сторону.
Королева показывает, что у неё горе.	<b>Плач.</b> Закрывает лицо руками, наклонить голову вперед вниз, приподнять плечи, плечи вздрагивают.
Королева не знает, что ей делать.	<b>Не знаю.</b> Приподнять плечи, руки слегка разведены, ладони раскрыты. <i>Жестом можно также передать восхищение и удивление, он может быть отстраняющим и повелевающим. С его помощью можно предложить детям охарактеризовать предмет по размеру и форме.</i>
Королева просит о	<b>Просьба.</b> Рука вытянута вперед с повернутой вверх ладонью. Тяжесть

помощи.	<b>тела переносится на переднюю часть стоп. Шея и корпус направлены вперед.</b>
Ребенок соглашается.	<b>Согласие. Кивнуть головой один или два раза (утверждающий).</b>
Ребенок не соглашается.	<b>Несогласие. Покачать головой из стороны в сторону (отрицающий).</b>
Ребенок отказывается.	<b>Отказ. Рука вытянута вперед с вертикально поставленной кистью. Ладонь повернута «от себя», корпус наклонен назад, голова повернута в сторону.</b>
Королева просит подойти детей к себе и взять веер.	<b>Иди сюда. Вытянуть руку вперед с повернутой вверх ладонью, а затем махнуть «к себе» и указать на предмет, который нужно взять.</b>
Королева приглашает детей на танец.	<b>Приглашение. Правая рука отводится в сторону, ладонь раскрывается, голова поворачивается за рукой.</b>
Королева возмущена, что флакончик упал.	<b>Негодование. Руки поднять вверх! Ужас на лице. Неодобрение. Всплеснуть руками и покачать головой из стороны в сторону.</b>
Королева просит унести флакончик.	<b>Убрать. Указать пальцем на предмет. Согнуть руку перед грудью, кисть повернута ладонью «от себя», махнуть рукой «от себя».</b>



**«Королевство бабочек»**



**«Аквалангисты»**



**«Котята у камина»**



**«Страна лотосов»**

Бабочка оказывает свое предпочтение.	<b>Ласка.</b> Поглаживать по плечу мягко, нежно, заглядывая в глаза.
Королева благодарит.	<b>Благодарность.</b> Сложенные вместе ладони прижаты к груди, локти расставлены в стороны, голова наклонена вперед.
Королева прощается.	<b>ПРОЩАНИЕ.</b> Глаза устремлены на уходящего, корпус наклонен вперед; плавные маховые движения кистью поднятой правой руки.

### Игра № 7 «ОЗЕРО ДОВЕРИЯ»

**Возраст участников игры:** дошкольный и младший школьный возраст.

**Материал:** интерактивный пол с игровым эффектом - «Рыбки в пруду».

**Число участников:** 2-4 человека.

**Игровая мотивация «Отдых на озере».**

Высоко в горах есть чистое озеро Доверие. В озере тихо плавают рыбки. Они никого не боятся. Со всеми дружат и всем доверяют. Может быть и нам прогуляться к озеру?

Долго ли, коротко ли шли, но озеро мы все-таки нашли!

Педагог: Присядьте на берег озера и поиграйте в прохладной воде руками.

#### Релаксация:

Мои руки – это волны – *руки плещутся в воде у берега.*

Ветер гонит их вперед – *руками изобразить волну и*

Мои руки – это солнце, – *вытянуть к центру озера;*  
– *высоко, плавно, через стороны*  
– *поднять вверх, кисти расслаблены;*

Что над озером встает, – *руки через стороны поднять вверх;*

Мои руки – рыбок пара, – *выполнить плавные движения руками,*  
– *вытянув их к центру озера;*

Плавают туда-сюда. – *покачать раками из стороны*  
– *в сторону;*

Мои рыбки - испугались, – *поднять руки вверх;*

Разбежались кто куда. – *спрятать за спиной.*

### **Вариант 1**

#### **«Пройди по камушкам»**

##### ***Инструкция***

Участвует один ребенок, который становится по одну сторону экрана. Педагог - по другую сторону. По команде педагога ребенок начинает движение по камушкам. Его задача – идти как можно медленнее, чтобы не замутиль воду в озере.

### **Вариант 2**

#### **«Посчитай рыбок»**

##### ***Инструкция***

В игре участвует 2-4 ребенка. Дети садятся на камушки и считают, сколько рыбок проплыло через его камушек (*для облегчения счета можно использовать фишки или счетные палочки*).

### **Вариант 3**

#### **«Испугай рыбку»**

##### ***Инструкция***

В игре участвует 2-4 ребенка. Дети садятся по периметру экрана. Задача игроков не дать рыбкам подплыть к берегу. Задание отпугни рыбку ногой (левой, правой рукой).

### **Вариант 4**

## «Подружись с рыбками»

### *Инструкция*

В игре участвует 2-4 ребенка. Дети садятся на камушки и гладят проплывающих рыбок (только зеленых или только голубых), которые проплывают через его камушек.

## Игра № 8 «ЦВЕТОЧНЫЙ ГОРОД»

**Возраст участников игры:** дошкольный и младший школьный возраст.

**Материал:** интерактивный пол с игровым эффектом - «Красочный салют»; мячики (букеты цветов, цветные фишки, цветные шарфики).

**Число участников:** 2 - 6 человек.

### Вариант - 1 (для детей 3 - 4 лет).

**Игровая мотивация** «Проложи дорожку из цветов».

### *Инструкция*

► Игроки-феи, эльфы садятся по углам (по верхней и нижней границе) интерактивного пола. Ведущий держит в руках мячик. Со словами: «Я проложу дорожку к Анечке» прокатывает мяч к названному ребенку, который называет имя следующего ребенка и прокатывает ему мяч.

► Игра усложняется работой в паре. Игроки, прокатывая или перекидывая мяч партнеру, говорят ему добрые слова.

### Вариант - 2 (для детей 4 - 5 лет).

**Игровая мотивация** «Танец маленьких фей».

### *Инструкция*

► Игроки-феи или эльфы (2-4 человека) располагаются по углам интерактивного пола, держа в руках букеты из цветов. Каждый эльф или фея в своем домике танцуют, повторяя движения за ведущим, и осыпает город красочным салютом.

Маленькие феи над землей летали.

Маленькие феи чудо собирали.

Ветер и прохладу, солнце и снежинки  
И с цветов душистых чистые росинки.  
Маленькие феи в танце веселились  
И на крышу дома тихо приземлились.  
Осыпали феи город весь цветами,  
Если захотите, потанцуйте с нами.

► Игра усложняется использованием цветных фишек. Педагог показывает красную фишку – танцует ребенок с красными букетами; синюю – с синими букетами; желтую – букеты из желтых цветов; белая фишка – танцует ребенок с букетами из белых цветов.

### Вариант - 3 (для детей 5- 7 лет).

#### **Игровая мотивация «Сказка о цветочной фее».**

Маленькая фея цветов не больше мотылька. Каждый день на рассвете пёстрая божья коровка приносит ей капельку росы, чтобы она могла умыться и крошечный колокольчик нектара на завтрак.

После завтрака, малютка-фея легко порхая отправлялась гулять по городу, даря всем удивительные цветы с чудесным ароматом.

Нынче утром божья коровка, как всегда, прилетела к фее с капелькой росы для умывания, но не смогла разбудить крошку-фею. А без цветов ни пчёлы, ни стрекозы, ни бабочки не увидят цветущих садов и клумб, не соберут нектар с цветов и останутся голодными.

И ваша помощь, ребята, будет очень кстати. Необходимо взять волшебные цветные шарфики и с их помощью украсить город красочным цветочным салютом.

#### ***Инструкция***

► Игроки-феи или эльфы (2-4 человека) располагаются по периметру интерактивного пола, держа в руках цветные шарфы и танцуют, осыпая город красочным салютом из цветов.

Наконец маленькая фея проснулась от чудесного запаха и открыла глаза, увидела вокруг своих новых друзей и улыбнулась им.



► Для детей старшего возраста игра усложняется работой в паре.

Дети разбиваются на пары и выбирают ведущего. Ведущий показывает движения, а партнер их в точности повторяет, осыпая город красочным салютом.

### **Игра № 9** **«У КАМИНА»**

**Возраст участников игры:** старший дошкольный и младший школьный возраст.

**Материал:** интерактивный пол с игровым эффектом - «Камин».

**Число участников:** 2 - 6 человека.

#### **Вариант - 1**

**Игровая мотивация** «Котята попали под дождь и сильно промокли, поможем котяткам согреться у камина».

#### ***Инструкция***

Дети двигаются по периметру интерактивного экрана мягким, слегка пружинящим шагом, как маленькие котятки. По команде «холодно» дети садятся на корточки и сжимаются в комочек, напрягая все мышцы. По команде «тепло» медленно встают и стряхивают «капельки с шерстки» по очереди с каждой из четырех «лапок», с «головы» и «хвостика», снимая соответственно зажимы с мышц рук, ног, шеи и корпуса.

#### **Вариант - 2**

**Игровая мотивация** «Играем с веселыми щенками».

#### ***Инструкция***

Дети садятся по периметру интерактивного экрана и под треск камина придумывают мини-рассказы про маленьких щенков, которые:

- отдыхают на спинке, ощущая тепло домашнего очага;
- уткнувшись в лапки подсматривают за другими щенками;
- потягиваются после сна, виляют хвостиком заигрывая;
- играют с другими щенками, царапают лапками коврик.

## **Игра № 10** **«РЫБКИ И ЛОТОСЫ»**

**Возраст участников игры:** дошкольный и младший школьный возраст.

**Материал:** интерактивный пол с игровым эффектом - «Рыбки и лотосы»; сачки – ракетки; игрушечные рыбки, котенок.

**Число участников:** 2-4 человека.

**Игровая мотивация «Новые друзья».**

Озеро Доверие вновь радо встрече с нами. В озере тихо плавают рыбки. Они никого не боятся. Со всеми дружат и всем доверяют...

### **Вариант 1** **«Котенок потерялся»**

#### ***Инструкция***

- ▶ Ребенку в ладошки дают игрушечного котенка, который потерял маму: «Котенок маленький, нежный, беззащитный. Он очень боится воды. Поддержи его, поговори с ним, успокой». По команде педагога дети начинают движение по камушкам. Их задача – идти как можно медленнее, чтобы не упасть в воду.
- ▶ Ребенок держит котенка в ладошках, гладит, говорит добрые слова, одновременно успокаивается сам.
- ▶ *Постепенно ребенок научится успокаивать своих друзей ласковыми словами, поглаживанием.*

### **Вариант 2** **«Поймай рыбку»**

#### ***Инструкция***

- ▶ Поймай рыбку сачком и, не упустив её, пронеси к другому берегу.

**Вариант 3**  
**«Играем с рыбками»**

***Инструкция***

- ▶ Позовите рыбок к себе и посчитайте их.

Педагог: Присядьте на берег озера и поиграйте в прохладной воде руками.

## ИГРЫ РЕЛАКСАЦИИ

### Игра № 11 «СТРАНА ЛОТОСОВ»

**Возраст участников игры:** старший дошкольный и младший школьный возраст.

**Материал:** интерактивный пол с игровым эффектом - «Цветы на воде - Лотосы»; розовые шарфы.

**Число участников:** 2 - 4 человека.

**Игровая мотивация.** В стране лотосов праздничный бал, на котором цветок Лотос откроет свой секрет.

#### Вариант-1

##### *Инструкция*

Дети садятся на цветки лотоса с розовыми шарфами и замирают слушая информацию (на каждом занятии дается только одна информация-секрет, которую дети вспоминают на следующем):

1. Нежные лепестки лотоса покрыты тонким слоем воска, и поэтому, проходя через ил и толщу воды, лотос всегда остается чистым. У многих народов лотос-символ чистоты сердца и ума.
2. Лотос морозостойкое растение. Слой ила, в котором зимуют корни лотоса, не промерзает и температура воды около самого дна не опускается ниже +4 С.
3. В ночь перед тем, как распуститься, бутон лотоса неожиданно нагревается до 35 градусов - почти человеческой... Подобный секрет помогает насекомым согреться в цветке ночью.
4. Лотос меняет свое положение вслед за солнцем.

#### Вариант-2

##### **Игровой этюд «Лотосы».**

Раз, два, три – растут лотоса цветы

*сжимать и разжимать кисти рук.*

К солнцу тянут лепестки

*поднять руки через стороны вверх, сложив ладони «бутончиком»*

Солнцу улыбнулись, за ним повернулись

*повороты туловища в стороны, руки с «бутончиком» вверх.*

Лучик лепестков коснулся - лотос миру улыбнулся!

*медленно открывать «бутон» и опустить руки через стороны вниз.*

### **Вариант-3**

#### **«Танец лотосов»**

Каждый цветок импровизирует свои собственные движения, выражая общее радостное настроение.

### **Игра № 12**

#### **«ЦВЕТОК»**

**Возраст участников игры:** старший дошкольный и младший школьный возраст.

**Материал:** интерактивный пол с игровым эффектом - «Цветы на воде - Лотосы».

**Число участников:** 2 - 4 человека.

**Игровая мотивация «Превращаемся в цветы»**

Педагог предлагает детям превратиться в цветы и почувствовать, как постепенно из зернышка вырастает цветок, как он расцветает, подставляя солнышку свои лепестки.

**Инструкция**

*Все движения выполняются за педагогом*

### **Вариант-1**

Вы сейчас маленькие семечки,

*Дети садятся на цветки лотоса на корточки,*

*обхватив руками колени.*

Из которых, скоро вырастут красивые цветы.

Теплый лучик упал в озеро и согрел семечки.

*Дети раскрывают руки  
и медленно поднимают их через стороны вверх.*

Из семечка проклюнулся росток.

*Дети становятся на колени  
и тянут руки- стебельки вверх.*

Он растет, растет, стебелек поднимается все выше и выше.

*Дети становятся на ноги, тянут руки к  
солнышку.*

У него появляется первый маленький листочек,

Он расправляется, под солнечными лучиками.

*Плавно опускают руку в сторону ладошкой вверх.*

Вот над листиком появился нежный бутончик,

*Качают головой.*

Который тянется к солнечному свету.

*Поднимают лицо к солнцу.*

Бутончик греется на солнышке,

Подставляя теплым солнечным лучам

Каждый свой лепесток,

Цветок поворачивает свою голову вслед за солнышком.

*Дети кружатся медленно поворачиваясь за  
солнышком. Глаза полужакрыты, дети  
улыбаются, радуются солнышку.*

## **Вариант-2**

### **Релаксация «Волшебный цветок добра»**

Дети сидят на стульчиках. Расслабленные руки лежат на коленках ладонями вверх, плечи опущены. Звучит музыка.

*Педагог-психолог:* Положите цветок Добра и хорошего настроения на обе ладони. Почувствуйте, как он согревает вас: ваши руки, ваше тело, ваше сердце. От него исходит удивительный запах и приятная музыка. И вам хочется ее слушать.

Мысленно поместите все добро и хорошее настроение этого цветка в свое сердце.

Почувствуйте, как добро входит в вас, доставляет вам радость. У вас появляются новые силы: силы здоровья, счастья и радости. Вы чувствуете, как приятно вашему лицу, ваша душа наполняется удовольствием и радостью.

Вас обвевает теплый, ласковый ветерок. У вас доброе настроение.

Я хочу, чтобы вы запомнили, то что сейчас чувствуете, и взяли с собой, уходя из этой комнаты. Теплые чувства и хорошее настроение будут по-прежнему с вами.

- Откройте глаза.
- Пошлите друг другу добрые мысли.
- Всего вам доброго!

### **Игра № 13** **«ВОЛШЕБНОЕ ПЕРЫШКО»**

**Возраст участников игры:** дошкольный и младший школьный возраст.

**Материал:** интерактивный пол с игровым эффектом - «Перышки».

**Число участников:** 2 - 6 человек.

**Игровая мотивация «Письмо из Простоквашино».**

«Ребята, хочу написать о том, как я провожу каникулы в Простоквашино. У нас в деревне очень много работы: косить сено, носить из колодца воду, колоть дрова, ухаживать за домашними животными, подметать двор и работать в огороде. А в конце недели мы любим отдохнуть на природе. Красота кругом. Воздух чистый. Мы с Шариком ходим на охоту, он фотографирует птиц, зверей и насекомых. Кот Матроскин научил меня ловить рыбу. Посоветуйте, что еще можно делать во время отдыха. С уважением к вам, дядя Фёдор».

## Вариант-1

### *Подвижная игра «Разгони перышки».*

*Как вы себя чувствуете? Устали?*

#### **Инструкция**

- ▶ Педагог беседует с детьми о состоянии усталости, активности, фиксирует внимание на ощущениях в мышцах после бега или повышенной активности. Как вы думаете, зачем человеку нужен отдых.

## Вариант-2

### *Релаксация «Устали»*

Перышко предлагает детям лечь, закрыть глаза и отдохнуть в его уютной постельке.

Педагог говорит с паузами:

Ваши ноги, ваши руки	Реснички опускаются...
Целый день не знали скуки...	Глазки закрываются...
А теперь они устали,	Отдохните, полежите,
Отдыхать с тобою стали...	Сон волшебный посмотрите
Слышишь песенка звучит?	Вот и стих хрустальный звон
Это сон к тебе спешит...	И закончился ваш сон...
Ручки, ножки тяжелеют...	А сейчас ко мне идите
Расслабляются... теплеют...	И про сон свой расскажите.

*Дети рассказывают о том, что представляли под музыку.*

### **Игра № 14**

### **«СНЕЖНЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ»**

**Возраст участников игры:** дошкольный и младший школьный возраст.

**Материал:** интерактивный пол с игровым эффектом - «Ледоход».

**Число участников:** 2 - 4 человека.



## **Игровая мотивация «Приключения снежных человечков»**

### ***Инструкция***

В одном городе в самом обычном дворе на катке появились необычные снежные человечки, которые были похожи на детей. Они улыбались, а вместо носа у них была морковка, вместо глаз - угольки.

Все ребята во дворе удивлялись, откуда они взялись. А маленькая Любочка обошла снежных человечков, улыбнулась им и пригласила их играть.

*(дети жестом приглашаются на «каток»)*

Вдруг неожиданно для всех снежные человечки ожили и *потянулись за девочкой, они подняли ногу и сделали шаг, затем второй, третий..., затем стали прыгать, танцевать и весело смеяться (дети выполняют движения, за педагогом, имитируя оживление снежных человечков).*

Ребята застыли от удивления на месте: «Они настоящие!»

- Конечно настоящие! – дружно ответили человечки.

- Вчера вечером мы ехали в Лапландию в царство Снежной Королевы, но попали в бурю и выпали из саней.

«Пойдемте с нами играть!» - пригласили дети снеговиков.

Они катались на лыжах, коньках, играли в снежки, строили снежную крепость.

Но вдруг поднялась метель, и дети увидели Снежную Королеву.

Она подошла к снежным человечкам и на глазах у всех стала их замораживать. *Снежная Королева (педагог) называет при этом определенные части тела (правая рука, левая рука, левая нога, правая нога, корпус, голова), соответствующие мышцы напрягаются.*

Снежные человечки постепенно превратились в ледяные скульптуры, которые начали медленно таять под лучами солнца. *(Дети постепенно расслабляют мышцы: опускают бессильно голову, роняют руки, затем гибнут)*

*пополам, опускаются на корточки, падают на пол, полностью расслабляясь).*

Снежные человечки превратились в льдинки, а затем в воду. Маленькие ручейки потекли по реке в сторону Лапландии.

Через несколько дней ребята получили письмо...

*«Спасибо друзья. Наша королева отправила нас домой в Лапландию. Мы будем очень скучать по вам.... Зато мы теперь всех научим играть в веселые зимние игры!»*

## **ИГРЫ НА ОРИЕНТИРОВКУ В ПРОСТРАНСТВЕ**

### **Игра № 15 «ФУТБОЛЬНЫЙ МАТЧ»**

**Возраст участников игры:** старший дошкольный и младший школьный возраст.

**Материал:** интерактивный пол с игровым эффектом - «Футбол».

**Число участников:** 2 - 4 человека.

**Игровая мотивация** «**В футбол играют настоящие мужчины**».

У каждой игры есть свои правила, которые беспрекословно соблюдают все её участники. Объяснить допустимые (мяч подают только ногами, можно использовать короткие реплики-подсказки) и недопустимые (мяч в руки не берут, во время игры соперников не толкают, не оскорбляют) способы игры.

#### **Инструкция**

- ▶ Дети по команде педагога-судьи начинают игру. Играющие ведут мяч стараясь забить гол в ворота противника и издать победный клич «Го-о-ол!»
- ▶ Для снятия агрессивного поведения детей в игре может использоваться наказание «штрафная скамья».
- ▶ Не допускать излишнего эмоционального возбуждения.

## Список использованных источников

1. Барташников ИЛ, Барташников АЛ. Учись играя. - Харьков, 1997.
2. Белова Е. М. Будь внимателен! [Электронный ресурс]: [http://vdohnovlennye.ru/?page\\_id=6006](http://vdohnovlennye.ru/?page_id=6006)
3. Гуткина Н.И. Психологическая готовность школе. – М., 2006.
4. Житникова Л.М. Учим детей запоминать. - Изд. 3-е., доп.— М., 1985.
5. Кинезиологический комплекс упражнений. - Электронный [ресурс]: <http://nsportal.ru/detskiy-sad/zdorovyy-obraz-zhizni/2014/02/14/-kineziologicheskiiy-kompleks-uprazhneniy>
6. Крюкова С.В. Здравствуйте, Я сам! Тренинговая программа работы с детьми 3-6 лет.— М., 2006.
7. Нефедова ЕЛ., Узорова О.В. Готовимся к школе. — М., 2002.
8. Никитин Б.П. Развивающие игры.— М., 2004.
9. Особенности психического развития детей 6-7-летнего возраста / Под ред. Д.Б. Эльконин, А.Л. Венгер.— М., 1988.
10. Полякевич Ю.В., Осинина Г.И. Формирование коммуникативных навыков у детей 3-7 лет. -Волгоград, 2013.
11. Сазонов В.Ф. Кинезиология, снимающая стресс.— Рязань, 2010.
12. Сиротюк А.Л. Обучение без стресса: психофизиологическая подготовка//Дошкольное воспитание.2005. № 1.
13. Тихомирова Л.Ф., Басов А.В. Развитие логического мышления детей.— Ярославль, 1995.
14. Черемошкина Л.В. Развитие памяти.— Ярославль, 1997.
15. Чистякова М.И. Психогимнастика.— М., 1995.
16. <https://infourok.ru/konspekt-po-kratkosrochnoy-obrazovatelnoy-praktike-s-ispolzovaniem-interaktivnogo-pola-v-detskom-sadu-s-detmi-let-moroznie-uzori-2741244.html>

17. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/fizkultura/2015/11/14/ispolzovanie-interaktivnogo-oborudovaniya-v-rabote-s-doshkolnikami>