

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ  
К КОМАНДНОЙ РАЗВИВАЮЩЕЙ ИГРЕ  
«СФЕРУМок»**

**Автор:**  
инструктор по физической культуре  
Савчук Виктория Викторовна

*Данные методические рекомендации служат справочным материалом, раскрывающим возможности организации игровой деятельности детей посредством командной развивающей игры «СФЕРУМок».*

---

## **1. Учимся играть в «СФЕРУМок»**

**Шаг 1.** Вначале необходимо познакомить детей с игрой, с ее деталями. Возьмите по очереди каждый компонент игры, рассмотрите, обсудите с детьми его назначение.

**Шаг 2.** Объясните детям как брать цветные полусфераы специальным подвесом (полусфера «Жук»), закреплённым на верёвки с карабинами и вставлять ее в лунку на игровом поле. Вставьте 2-3 элемента. Пусть дети попробуют выполнить задание.

**\*Варианты усложнения шага:**

Дети берут подвес, удерживая его с помощью двух веревок в правой **и** левой руке каждого участника



Дети берут подвес, удерживаая его с помощью одной веревки в правой **или** левой руке каждого участника

**Шаг 3.** Предлагайте детям располагать полусфераы на игровом поле в рамках различных игровых ситуаций (п. 2.1.)

**\*Усложнение шага:**

Педагог создаёт игровую ситуацию для организации игровой деятельности



Дети самостоятельно придумывают игровую ситуацию

**Шаг 4.** Познакомьте детей с «открытой» схемой и фишками. Пусть ребята сами предложат варианты применения данных компонентов, постараются определить алгоритм игры в рамках «открытой» схемы (п. 2.2.).

**\*Усложнение шага:**

Педагог располагает фишки на схеме и ставит игровую задачу



Педагог располагает фишки на схеме, а игровую задачу дети ставят самостоятельно



Дети самостоятельно располагают фишки на схеме и ставят игровую задачу

Переход к следующему шагу следует выполнять только после того, как дети будут уверенно выполнять необходимые действия предыдущего шага.

Направляйте детей, подсказывайте последовательность действий, помогайте, если они испытывают затруднения. Обязательно хвалите детей за их старания. Радуйтесь их успеху вместе с ними. Впоследствии, дети научатся играть самостоятельно.

## **2. Варианты игры в «СФЕРУМок»**

### **2.1. Создание игровых ситуаций**

Игра может быть организована путём создания различных **игровых ситуаций (по инициативе детей или замыслу педагога)**:

- «*Идет дождь*» – одиночное выкладывание полусфер синего цвета.
- «*Ягоды в лукошке*» – выкладывание в круг полусфер красного (малинка), и синего (черника) цветов.
- «*Грибная полянка*» – выкладывание в ряд полусферы красного цвета (подосиновики) и желтого цвета (лисички).
- «*Фантазеры*» – выкладывать рисунок, используя фантазию и договариваясь между собой.
- и т.д.

### **2.2. Игры с «открытой» схемой**

Что понадобится? «Открытая» схема, фишки, игровое поле, цветные полусфера, полусфера «Жук», верёвки с карабинами по количеству участников.

#### Как играть?

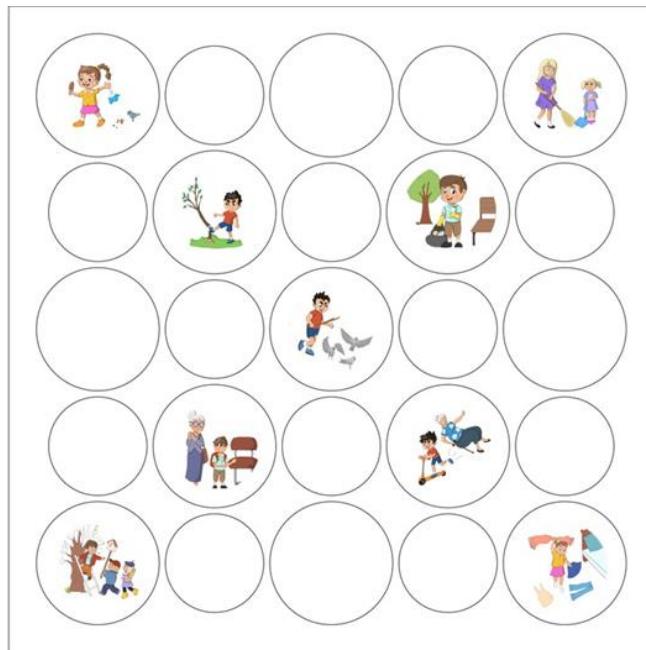
Шаг 1. Участникам необходимо расположить фишки на «открытой» схеме и придумать к ней задания с учётом количества и цвета полусфер.

Шаг 2. Удерживая полусферу «Жук» за свободный край верёвок так, чтобы её крючок смотрел вниз, зацепить цветную полусферу за петлю и перенести её в лунку на игровом поле, соответствующую игровой задаче и расположению фишек на «открытой» схеме. Например:

- *Игра «Хорошие и плохие поступки»*

На «открытой» схеме расположены фишки с иллюстрациями хороших и плохих поступков (Рисунок 1).

Игровая задача: полусферами красного цвета закрыть те отверстия на поле, где согласно схеме расположены фишки с иллюстрациями плохих поступков, а полусферами зелёного цвета – хороших.

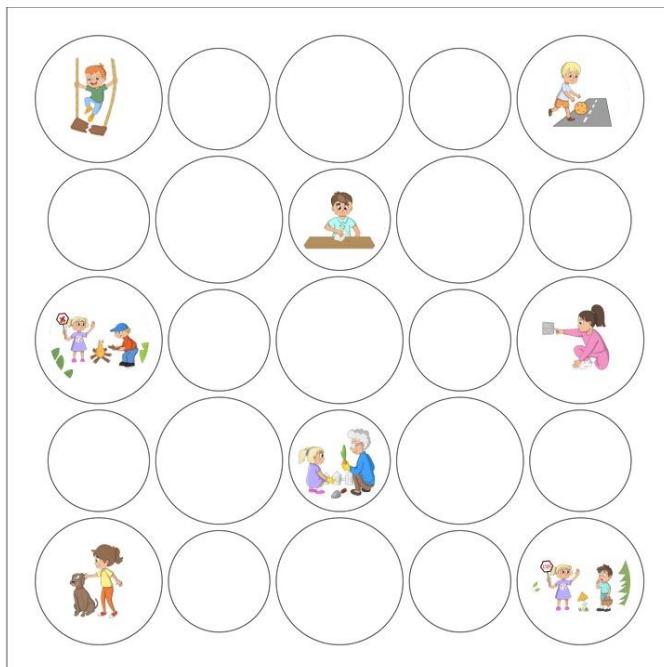


### Рисунок 1.

#### ■ *Игра «Моя безопасность»*

На «открытой» схеме расположены фишки с иллюстрациями безопасного и небезопасного поведения детей (Рисунок 2).

Игровая задача: полусферами жёлтого цвета закрыть те отверстия на поле, где согласно схеме расположены фишками с иллюстрациями безопасного поведения, а полусферами красного цвета – небезопасного.



*Рисунок 2.*

- ✓ Предложите детям самим придумать темы для игр и создать фишки.
  - ✓ Можно ввести соревновательный момент, используя две игры «СФЕРУМок»: «Кто быстрее» или организовать взаимодействие между подгруппами детей: «Обмен схемами» и т.д.